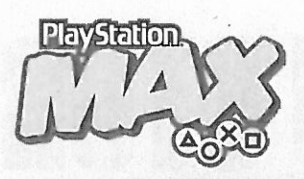

GRATIS CON
PlayStation
MAX
¡LA SOLUCIÓN!
TOY STORY 2
MEDAL OF
HONOR
TOMB RAIDER IV
EL MAÑANA
NUNCA MUERE



¡LA SOLUCIÓN!

Editado por MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona.





TOY STORY 2

No conseguirás salir de la casa de Andy ni llegar al infinito y más allá a menos que eches mano de nuestras súper soluciones...

NIVEL UNO: LA HABITACIÓN DE ANDY

Dispara al helicóptero de juguete y al robot que bota para conseguir tus primeras monedas. Utiliza la caja que hay en el suelo para saltar encima de la silla y luego subirte al escritorio. Después salta hacia la ventana y aterrizarás en la librería. Empuja el libro de modo que puedas saltar hacia la cama. Desde la cama, salta encima de la mesa antes de lanzarte al cajón abierto mediante un gran salto. Trepa por la barra y salta a la estantería. Recoge la batería e impúlsate para agarrarte al cable que te permitirá deslizarte hasta llegar a la cuna. Recoge el token de Buzz y luego usa tu láser para dispararle a los pestillos de la parte inferior de la cuna.

EL RELLANO Y EL DESVÁN

Habla con Rex y luego súbete por la planta. Salta encima de la mesa y luego agárrate a la cuerda que cuelga de la puerta del desván. Empuja la caja en la que hay una mano verde dibujada de manera que quede alineada con el estante que sube y baja y luego súbete encima de la caja. Salta encima del estante y corre y salta al otro extremo y luego encarámate a la barra. Trepa hasta lo alto y súbete a la barra que sale de la pared del muro. Girarás una vez y luego te soltarás automáticamente. Mantén pulsado hacia delante y agárrate a la viga. Hazte con la batería y la moneda y luego cárgate al robot que bota. Salta por encima de los clavos para recoger las monedas, pero olvídate de la moneda suspendida en el aire hasta más tarde. Pasa por encima del clavo que lleva a la ventana para recoger una de las ovejas de Bo Peep. Ahora regresa a por la última moneda, que te hará saltar al encuentro del Jefe Robot.

EL JEFE ROBOT

Para vencer al Jefe Robot, lo único que tienes que hacer es corretear a su alrededor para esquivarlo hasta que se pare. Mientras esté inactivo, utiliza tu ataque giratorio hasta que el robot explote y puedas recoger un token Pizza Planet. Ahora puedes hacerte con todos los tokens que quedan encima de las cajas antes de abrirte paso hasta la sala de estar.

LA SALA DE ESTAR

Súbete al sillón y da un pisotón para que te catapulte hasta el estante de la esquina de la habitación. Debajo de esta plataforma encontrarás la oreja de Mr. Potato. Déjate caer en el armario de la tele y recoge la batería. Utiliza el láser para freír al robot situado en el estante de los libros y luego recurre a un salto extendido para llegar hasta el token y las monedas. Vuelve a subir para hacerte con la oveja. Súbete al estante de encima del sillón para recoger otra moneda antes de dejarte caer y dar un pisotón en el sillón de nuevo. Luego baja y recoge las monedas que están en lo alto del riel de la cortina. Elimina al robot de la mesa que hay junto a la ventana antes de dejarte caer para recoger otra moneda. Súbete al sofá para hablar con Hamm y consigue más monedas.

No te olvides de la batería situada en lo alto de la barandilla. Para llegar hasta ella tienes que subir las escaleras hasta situarte por. encima de su posición y luego realizar un salto extendido para llegar a tu objetivo.

EL GARAJE

Entra en el garaje a través de la trampilla para el gato y luego cárgate al robot. Súbete al estante que hay encima del grifo y cruza las sierras circulares. Salta al mango de la escoba y luego al estante siguiente. Entonces pasa a la escoba siguiente y sitúate en el banco de trabajo de los taladros: avanza por debajo de ellos uno por uno y recoge las monedas. Encarámate a la pala que cuelga, pero ten cuidado, porque se resbalará del soporte y tendrás que ser muy rápido y saltar encima del cubo de basura mediante un salto extendido. Desde ahí, sube a la parte anterior del coche. Trepa hasta el techo y elimina al helicóptero: hazte con el láser verde que encontrarás.

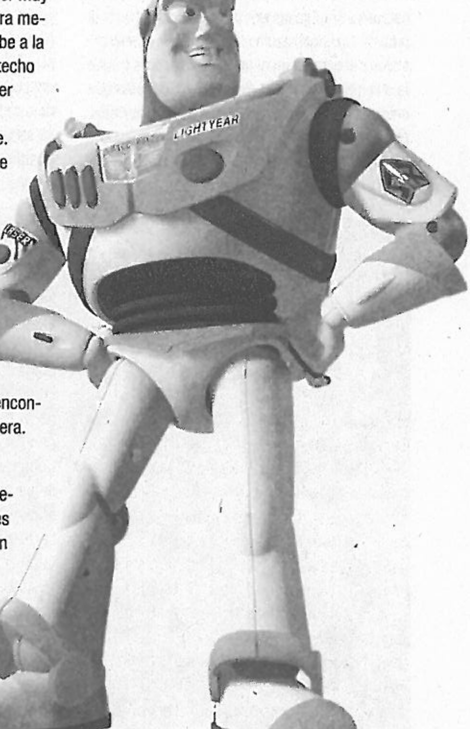
Entones, sube hasta el fluorescente. Escala por el alambre del medio y recoge el token. Luego, desde lo alto del alambre, impúlsate hasta el estante. Utiliza las barras horizontales para llegar a la siguiente repisa y elimina al robot. Y recuerda, si pulsas saltar cuando Buzz se balancee cerca de la barra siguiente, lo conseguirá automáticamente. Repite el proceso para conseguir una de las ovejas de Bo Peep. Ahora déjate caer y encontrarás a RC deseoso de echarte una carrera.

CARRERA CON RC

La carrera es fácil. Sólo tienes que mantenerte muy cerca del coche cuando dobles las curvas y conseguirás vencer a RC con facilidad. Te dará un bono para pizzería.

LA COCINA

Empuja el cubo que está del revés hasta situarlo cerca de la silla y súbete encima para llegar a la barra de la cocina. Para llegar sano y salvo al otro lado, tienes que cruzar por los dos quemadores posteriores de la cocina justo cuando la llama se encuentre en el quemador derecho de delante. Cárgate el robot y utiliza un salto extendido para subirte a lo alto de la nevera. Encarámate a los armarios de la cocina y elimina al robot. Recoge las monedas y empuja la balanza hasta que caiga sobre el mostrador. Déjate caer y da un pisotón en la balanza para que te catapulte en busca de más ovejas. Utiliza la fregona para llegar a la mesa de la cocina y hablar con Bo Peep. En este punto, tienes que haber conseguido cincuenta monedas. Ve y dáselas al cerdo de la sala de estar para conseguir otro token.



EL SÓTANO

Recoge las monedas y cárgate al robot mientras bajas las escaleras y llegas al sótano. No pises el lodo verde y dirígete hacia Mr. Potato, que se encuentra en la esquina. Olvídate de su consejo por ahora y cruza la sustancia pegajosa verde hasta que llegues a una plataforma de madera baja. Súbete a las cajas, realiza un salto corriendo hasta la caja junto a los estantes y luego súbete a ellos para llegar al alambre. Esto te permitirá llegar a la última oveja. Sin embargo, de momento ignórala y gira, luego salta al siguiente estante más alto, en el que encontrarás un robot que salta. Desde ahí, utiliza las luces para llegar a la caja en la que está la batería antes de subirte a la última luz. Salta encima y trepa hasta lo más alto. Recurre a un salto extendido para llegar hasta los estantes. Empuja las dos primeras cajas hasta el final de las líneas azules marcadas. Ve al otro extremo del estante en el que te encuentras y súbete a la siguiente repisa. Empuja la caja hasta que caiga y luego hasta la línea azul. Utiliza las cajas para llegar hasta otro token Pizza Planet situado en el estante más alto. Ahora regresa a la cocina para ver a Bo Beep y te dará un token más.

NIVEL DOS: EL JARDÍN DE ANDY

Habla con el General en las escaleras. Ahora contempla como salen llamaradas de los agujeros esparcidos por el jardín. El truco está en observar la última llamarada y luego dar una pisotón en el agujero correspondiente. En cuanto lo hayas conseguido, encontrarás al soldado en el agujero que queda. Ten cuidado con el cortacésped y no te olvides de recoger la batería situada junto a la casa.

EL CALLEJÓN TRASERO

Olvídate del coche RC de momento (porque no podrás vencerle hasta que consigas las botas cohete y no podrás conseguirlas hasta que hayas ayudado a Mr. Potato en el nivel del Almacén de Juguetes de Al). Localiza el columpio y súbete. Hay una batería en la estructura del columpio que tienes que recoger, además de otro soldado. En cuando te hayas hecho con él, salta hacia la rueda. Escala por la cuerda hasta el árbol y luego ve saltando de uno en uno por los grupos de hojas hasta que te encuentres



con el tercer soldado. Entonces usa la tabla de madera que sube y baja oscila (igual que en el desván) para acceder al siguiente grupo de ramas. Sigue saltando hasta que llegues a la segunda tabla. Sitúate en el borde más lejano de la barra horizontal para conseguir que el otro extremo se eleve y luego baja y lánzate para agarrarte a la barra.

Entoncès, balancéate para llegar a la rama siguiente (si pulsas hacia delante conseguirás más distancia). Tendrás que enfrentarte a Zurg Kite para conseguir un bono para pizzería.

EL JEFE ROBOT

Para vencer a Zurg Kite tienes que dispararle con tu láser. Cuando empiece a dar vueltas, desplázate por la plataforma para evitarle, pero asegúrate de no acercarte demasiado a los bordes porque te caerías al suelo de nuevo. Tendrás que apuntarle manualmente, de modo que pon algo de distancia entre tú y Kite antes de disparar o de lo contrario no tendrás tiempo suficiente para escapar y evitar sus ataques.

LA PISCINA

Trepa por la silla después de freír a los robots y luego súbete a la maceta para recoger una moneda. Trepa de nuevo y consigue otra moneda antes de lanzarte desde lo alto de la planta y aterrizar en la fuente para pájaros, luego cárgate al robot y recoge la moneda. Corre y salta desde la fuente a la planta siguiente. Entonces bordea con cuidado el extremo de las hojas y luego déjate caer en la maceta para recoger otra moneda antes de volver a trepar a lo alto. Salta a la columna de piedra (mediante un salto extendido) y dispárale al robot. Empuja la tabla de madera. Salta en la maceta siguiente y escala hasta lo alto. Desde aquí puedes llegar a la urna y a la batería. El siguiente paso es realizar series de giros horizontales en la barra para embolsarte más monedas. Luego tienes que aterrizar en la segunda urna. Entonces salta a la planta restante y trepa para rescatar al cuarto soldado. Ve junto al borde de la piscina y localiza una bola de goma deshinchada con forma de pato. Salta encima de la mancha de pie cinco veces hasta que el pato de goma caiga a la piscina. Entonces súbete en su lomo. Da un pisotón y, en cuanto el pato vuelva a salir a la superficie, salta para hacerte con otro token Pizza Planet.

EL SEGUNDO PATIO TRASERO

En este patio encontrarás un viejo coche oxidado. Baja el coche dando pisotones en los botones que controlan los gatos. Salta al bloque de cemento y luego al capó del coche. Trepa hasta el techo y ve hasta el maletero. Entonces salta sobre la marca X y saldrás disparado hacia una vieja lavadora. Antes de empujar la tabla, utiliza la parte posterior de la lavadora para conseguir la altura suficiente y hacerte con la batería. Utiliza la tabla para saltar en la cuerda de tender la ropa. Luego realiza una serie de pequeños saltos de cuerda en cuerda para esquivar la ropa y llegar el soldado situado en el cesto situado al final. Cuando te deslices, da un pequeño salto y gira en mitad del aire de manera que llegues perfectamente a la siguiente cuerda. En este punto deberías tener los cinco soldados. Dirígete al principio del nivel y habla con el General de nuevo.

NIVEL TRES: ¡BOMBA VA!

Si estás bajo de fuerza, recoge la batería situada en la esquina que queda a tu izquierda para empezar. El truco para destruir el Avión del Jefe es correr hacia él ligeramente desviado hacia la izquierda. Cuando empiece su ataque, sus bombas caerán en el suelo, a tu derecha. Cuando se acerque a tu po-

sición, salta y da dos vueltas mientras le disparas. Entonces se parará e iniciará otra pasada. Repite esta táctica hasta que el avión explote.

NIVEL CUATRO: ZONA EN OBRAS

LA ZONA DE CONSTRUCCIÓN

Recoge el láser verde a mano izquierda en lo alto de la caja de herramientas. Avanza a la izquierda hasta que te encuentres un bloque de cemento. Empújalo hacia la carretilla y súbete encima. Recoge la pequeña Tike (en cuanto tengas las cinco podrás volver al principio y girar a la derecha hasta encontrar el líder Tike: él te dará un token Pizza Planet). Desde aquí puedes saltar al generador de energía portátil amarillo y llegar hasta el cerdo una vez hayas recogido cincuenta monedas.

EL BARRACÓN DE OBRAS

Encontrarás el barracón de obras a la izquierda del Líder Tike. Sube por la rampa y entra a través del agujero de la puerta. Ten cuidado con la substancia pegajosa verde del suelo y ábrete camino saltando en las zonas limpias. Encarámate a la silla y cárgate al robot de la mesa. Entonces súbete a la mesa, escala por el tubo de cartón y salta al estante de madera. Encontrarás un cajón abriéndose y cerrándose. Coordina bien tu movimiento y podrás utilizarlo para llegar al siguiente cajón abierto. Entonces salta encima de la máquina de pintura. Tienes que empujar el recipiente que hay bajo los dispensadores de pintura: luego da un pisotón en el botón que mezcla las pinturas y combina los tres colores de la gráfica de la pared. El rojo y el amarillo crean el naranja, el azul y el amarillo crean el verde y el rojo y el azul crean el violeta. Cuando combines los colores, no te olvides de empujar la lata bajo la gráfica para mezclar el color correspondiente. Tu premio será un bono para pizzería. Desde este extremo del archivador, utiliza el único cajón para saltar en el doble cajón y llegar a la pequeña Tike que hay en lo alto. Baja de nuevo a la mesa y, desde ahí, podrás llegar a la lata en la que hay una moneda.

LA EXCAVADORA Y EL EDIFICIO DE VIGAS

Puedes trepar hasta la excavadora a través de la escalerilla de la parte de detrás. Cerca del tubo de escape hay una batería y dentro de la cabina hay otra pequeña Tike. Da un pisotón en el botón para bajar la pala excavadora.
Entonces desplázate hasta la parte de delante y trepa por la pala para situarte en la posición de salida y acceder al edificio de vigas. Salta a la viga más cercana y dirígete a la izquierda. Corre por debajo de la taladradora y cruza por encima de la tela metálica. Entonces pasa por debajo de las dos taladradoras siguientes.

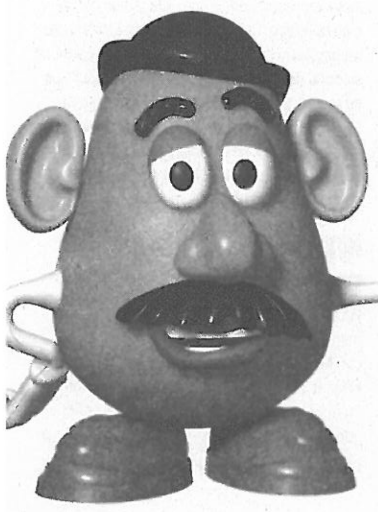
Salta hasta la siguiente sección de vigas. Ten cuidado con los remaches que suben y bajan. Observa el lugar en el que caen y intenta colocarte donde no puedan herirte. Salta y recoge la cuarta pequeña Tike. Vuelve a saltar a la siguiente sección de vigas, en la que los remaches al rojo vivo suben y bajan, y luego da un brinco para situarte en la siguiente sección de vigas. Entonces tienes que saltar con cuidado en la esquina e intentar agarrarte al interruptor. En cuanto hayas conseguido trepar, tienes que dar un pisotón en el interruptor: de este modo activarás un ascensor que hay en la planta baja del edificio y que te llevará de vuelta a este punto si te caes al suelo. Luego tienes que saltar a la viga que sube y baja y, cuando alcance el punto más alto de su ascenso, llegar a la viga roja que sobresale.

Ábrete camino a través de las vigas igual que antes y localiza el siguiente interruptor. Da un pisotón encima. Esto vuelve a activar el ascensor, de modo que te ahorra tiempo si te caes. Encuentra la parte marcada con franjas amarillas y negras de la viga siguiente. Desde este punto tienes que saltar a otra viga que sube y baja. Ten cuidado con los remaches al rojo vivo otra vez. Desde esta primera viga movediza tienes que llegar a otra viga movediza. Sitúate en el extremo de mano izquierda de la primera y espera hasta que las dos vigas estén lo bastante cerca para saltar de una a otra. Ahora tienes que acceder, desde esta viga, a la siguiente sección del edificio.



Sigue avanzando y verás el lugar donde se originan los remaches. Déjate caer en la malla metálica de la esquina y luego sube hasta que te encuentres una sucesión de cadenas. Sin perder de vista los remaches, tienes que ir saltando de cadena en cadena hasta llegar a la sección siguiente de la viga y localizar el ojo de Mr. Potato. Desde aquí podrás ver otro interruptor. Da un pisotón encima y salta al ascensor. Regresa hasta donde está Mr. Potato y te dará el Lanzador de Discos de su derecha.

Regresa al ascensor y utilízalo para volver a tu posición anterior en el edificio. Pasa por debajo de los remaches que caen hasta que llegues a lo que parece un callejón sin salida. Déjate caer sobre la tela metálica a mano derecha y escala hasta la sección siguiente. Avanza por las vigas (olvídate de los ovnis que te disparan) y salta a otra viga movediza. Da un salto extendido para llegar a la sección siguiente y sube por la rampa de madera. Hay algunos discos en la esquina derecha de arriba, de manera que lo mejor será que te hagas con ellos. Ha llegado el momento de prepararse para el encuentro con el Jefe Taladradora.



EL JEFE TALADRADORA

Es indispensable que tengas el Lanzador de Discos para hacer picadillo al Jefe Taladradora. La mejor táctica es correr hacia los rincones del edificio y, con toda rapidez, girarte y lanzarle un disco al jefe. Sigue con esta estrategia y, finalmente, el Jefe explotará. Ándate con mil ojos y no te caigas de las vigas. Ah, y no te preocupes si te quedas sin discos, porque aparecerán más en las piedras de la esquina.

EL RETO DE SLINKY DOG

Al final de la edificación de vigas, justo en mitad de una losa, encontrarás a Slinky Dog. Te retará a encontrar cinco llaves inglesas situadas en los cimientos de la construcción en menos de un minuto. Es difícil ver las llaves y si caes en el cemento aún húmedo te quedarás atascado. La mejor manera de terminar el reto es ir dando saltos por el borde de los cimientos y podrás localizarlas todas sin demasiados problemas. No te olvides de regresar a ver a Slinky Dog al concluir el reto y te premiará con un bono para pizzería.

NIVEL CINCO: CALLES Y ZANJAS

No podrás terminar el nivel hasta que hayas ayudado a Mr. Potato en el nivel del Ascensor y hayas conseguido el gancho de agarre. Entonces podrás regresar y utilizar el garfio para llegar a lo alto de las cajas de la primera avenida.

LA AVENIDA

Recoge el láser verde cerca de la parte derecha de esta zona. En un extremo de la avenida está Rex. Súbete a la caja que hay junto a él y empuja el tablón para construir un puente sobre el agua. Entonces empuja la caja hasta la línea amarilla. Trepa y entrarás en la zanja. Si sigues el arroyo llegarás hasta un pato de goma que te encargará la misión de encontrar a sus cinco patitos: en cuanto los hayas

rescatado a todos tienes que volver aquí para recoger un token Pizza Planet.

Justo detrás del pato hay una caja que genera un torrente infinito de aviones que te atacarán: cárgate la caja para detenerlos. Súbete a las cajas y salta al cubo de basura. Entonces tendrás que deslizarte por el alambre sin electrocutarte: espera a que la descarga de electricidad haya pasado antes de saltar y agarrarte al alambre. Salta al contenedor cuando llegues al otro lado: ya puedes pasar a la Avenida del Mercado.

LA AVENIDA DEL MERCADO

Hamm está situado bajo el primer toldo. Salta a la caja que está junto al puesto de los melones. Encarámate al estante que sobresale de la pared. Tienes que tener mucho cuidado porque se trata de una plataforma que sube y baja. Sitúate en la parte más cercana al puesto para elevar el otro extremo y luego saltar a la plataforma siguiente. Baja hasta la mesa y recoge los discos. Entonces cárgate al robot (no le podrás matar con láseres normales).

Ábrete paso hasta la plataforma anterior y utiliza la barra que levanta el parasol para llegar a la plataforma que antes ocupaba el robot (desde donde puedes acceder a lo alto de los toldos para conseguir monedas y a las persianas para recoger un patito). Salta encima de la balanza y da un pisotón. Agárrate a la barra siguiente y dirígete al estante en el que hay un enorme interruptor rojo. Da un pisotón en el interruptor y conectarás el ventilador, que impulsará los globos hacia el token Pizza Planet del cubo de basura. Baja y colócate en la caja. Fríe a los robots helicópteros y luego corre, salta y agárrate a la cuerda de un globo cuando se hinche: entonces podrás recoger el token. Al final de la avenida hay una batería adicional y si te metes en el pozo conseguirás otro patito. Cuando estés en el agua, busca la cueva escondida y encontrarás un token de Buzz.

LA ZANJA

Baja y sitúate en el último escalón antes del agua, a tu derecha. Colócate en diagonal y espera a que la caja llegue. Entonces, con toda rapidez, salta y súbete a la caja y luego corre y salta en la tabla de madera de detrás. Repite la operación para llegar a la isla del medio. Slinky te retará a conseguir cinco huesos en 30 segundos. Los huesos están situados justo en la orilla y esparcidos por toda la isla de piedra en la que te encuentras: llegar hasta ellos puede resultar difícil. No te inquietes por tener que utilizar los tablones para pasar ni por las cajas: sólo tienes que dar un salto normal desde el borde hasta que llegues a los huesos y luego dar otro salto y girar en el aire para aterrizar en la isla de nuevo. Tendrás que practicar un poco, pero es la única forma de recoger todos los huesos en el tiempo asignado. No te olvides de recoger las monedas de la esquina y bajar para hacerte con el pato situado debajo de las monedas.

NIVEL SEIS: HORA DE PRINGARSE

Si pretendes cargarte al Jefe Pringoso, prepárate para endiñarle unos noventa disparos. El truco está en dispararle tantas veces como puedas con el láser. Entonces, cuando vaya a saltar, pasa corriendo por debajo, gira y dale otra ración de fuego. Cuanto más le hieras, menor se irá haciendo hasta que tenga que recargarse en su cubo de basura en miniatura. Cada vez que se recargue perderá algo de energía. Algunas veces, si te acercas demasiado, el Jefe te lanzará una bola de sustancia pegajosa que desprende calor: esquívala hasta que se disuelva y continúa dándole caña.

NIVEL SIETE: EL ALMACÉN DE JUGUETES DE AL

Para empezar, salta a la caja que te queda a mano izquierda y súbete al mostrador. Habla con Mr. Potato, recoge las monedas y hazte con el láser verde que hay en el suelo. Para poner en marcha la atracción Bucking Bronco, tienes que dar un pisotón en el interruptor al pie de la atracción. Entonces puedes subirte con la ayu-

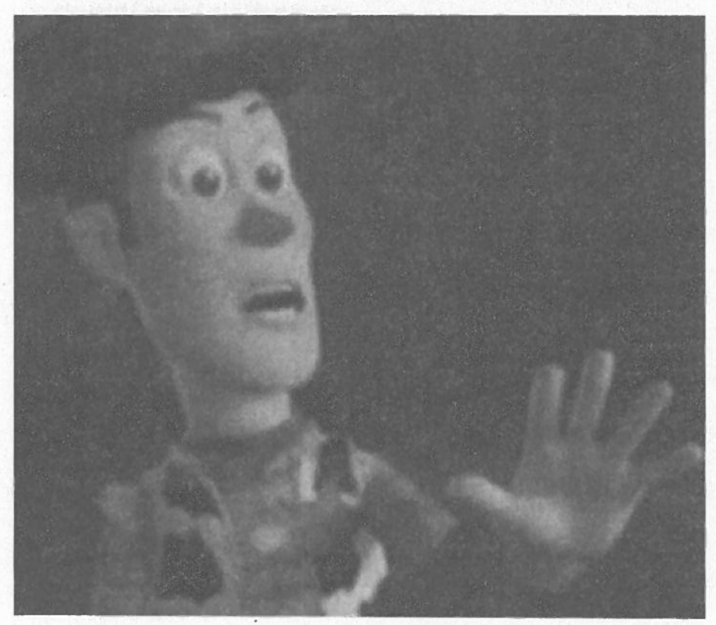
da de la señal que sobresale de la base. Saldrás despedido por los aires y podrás conseguir algunas monedas y un polluelo. Cuando la atracción se pare, puedes hacerte con el arco de monedas y luego saltar al estante. Desde aquí puedes saltar de barra en barra (mediante algunos saltos extendidos cuidadosamente calculados) y llegar hasta un puñado de máquinas de bolas de chicle.

Desde aquí puedes saltar al carrito de la compra. Trepa hasta llegar al asiento para niños y luego ve hasta la primera caja. Luego tienes que dar un salto extendido para llegar hasta la segunda caja. Para conseguir un buen salto, pulsa saltar normal y espera a que Buzz llegue a la cumbre de su brinco. Entonces pulsa saltar de nuevo y llegará justo al borde de la siguiente caja y se subirá. Recoge el brazo de Mr. Potato y la moneda. Vuelve atrás para hablar con él y conseguir las Botas Cohete.

Ahora dirígete al primer pasillo de la izquierda. Esquiva los cestos que rebotan y súbete a la caja para llegar hasta el mostrador. Deja atrás las ruedas de bicicleta que giran y escala la cuerda del final. Trepa por el siguiente montón de ruedas, recoge la batería y luego salta hacia el estante para conseguir el polluelo. Luego súbete al monopatín para cruzar la sustancia verde y utiliza los conos para llegar a donde se encuentra la gallina clueca.

Empuja la caja hasta la línea azul del suelo (no te olvides de recoger la moneda del lado derecho). Entonces utilízala para llegar hasta la caja de la raqueta de tenis y luego al mostrador. Empuja la caja que encontrarás hasta que caiga al suelo. Recoge la moneda y luego impulsa la caja hasta que se pare y luego dispárale. Salta para recoger la moneda y el polluelo antes de dirigirte al pozo de ventilación.

Ahora, da la vuelta y dirígete al final del segundo pasillo, donde encontrarás la sala en la que está la gallina y el monopatín. Habla con la gallina. Entonces da la vuelta y utiliza el trampolín y una combinación de saltos exten-



didos para encaramarte a los estantes y recoger las monedas. Al final, salta al carrito de tu izquierda y luego súbete a la caja de Buzz Lightyear. Gira a la derecha y utiliza la barra para saltar y hacerte con otra moneda. Impúlsate y agárrate al alambre para deslizarte, luego bájate de un salto y aterrizarás en el estante, donde tienes que recoger al polluelo. Regresa, habla con la gallina de nuevo y repite el proceso para conseguir un token de Pizza Planet.

Da media vuelta y dirígete de nuevo al polluelo, pero esta vez gira a la izquierda y cruza la puerta. Salta a las cajas que te quedan a mano derecha para conseguir una moneda. Baja y cárgate a los robots voladores. Súbete a las cajas y luego dirígete hacia donde está Rex. Después de hablar con él, busca en la esquina de la izquierda y encontrarás una batería. Da un giro de 180° y pasa por el pozo de ventilación. Déjate caer y ármate de valor: la próxima parada es el Jefe Dinosaurio.

EL JEFE DINOSAURIO

Este jefe está chupado. Lo único que tienes que hacer es darle una buena lección con el láser. Cuando se acerque demasiado y empiece a lanzar fuego, salta por encima del limo a una zona limpia, gira y empieza a disparar de nuevo. Al final explotará y se convertirá en un bono para pizzería.

CONTINUACIÓN DEL ALMACÉN DE JUGUETES DE AL

En cuanto te hayas cargado al Jefe Dinosaurio, recoge la batería y las monedas antes de deslizarte por la cuerda. Dirígete al lugar donde están la gallina y el monopatín y entra en la sala que queda. Encontrarás a Hamm en la mesa. Salta a la segunda mesa y aprópiate de la munición de discos. Dispara a las cerraduras de los dos primeros cajones para conseguir que se abran. Luego utilízalos para llegar hasta el tercer cajón del archivo. Súbete a lo alto del archivador y encontrarás un token Pizza Planet. Por ahora, esto es todo lo que puedes hacer en este nivel. Ahora que tienes en tu poder las Botas Cohete, dirígete al Barrio de Andy para echarle una carrera a RC y conseguir otro token Pizza Planet.

NIVEL OCHO: ZONA ESPACIAL DE AL

ZONA CENTRAL

En primer lugar cárgate a los robots que están al lado de la zona central. Junto a uno de los robots con escudo hay un láser verde que tienes que recoger. Para evitar que te ataque, lo único que tienes que hacer es mantener pulsado el botón de disparo y el robot permanecerá quieto protegiéndose con el escudo. Luego dirígete a la zona en la que están las máquinas recreativas y el bolígrafo.

ZONA DE LAS MÁQUINAS DE PINZA

Súbete al cubo que hay junto a la primera máquina, luego al taburete y cárgate al robot que está en el de enfrente. Utiliza el cubo para escalar hasta lo alto de la máquina y luego salta de máquina en máquina para conseguir las monedas y la batería de la esquina. Cuando llegues a la última máquina, salta al bolígrafo y deslízate por la barra. Recoge las monedas y el Marciano antes de subir de nuevo por la barra y saltar a la máquina de pinza de la esquina.

Baja hasta el taburete que hay junto a la máquina y luego trepa hasta el botón. La idea es hacer que la palanca recoja el token y luego lo lance por el agujero del suelo. La primera vez que des un pisotón en el botón conseguirás que la palanca se mueva hacia delante y hacia atrás. Cuando la sombra de la palanca esté paralela al token, vuelve a dar un pisotón en el botón para hacer que se mueva en la otra dirección, de manera que la sombra pase por encima del token. Da un pisotón en el botón otra vez para bajar la palanca y conseguir el token Pizza Planet, que caerá en el suelo, al lado de Rex. Entonces regresa a la zona central.

LA PRIMERA ZONA

La primera zona que quieres visitar está situada justo detrás de donde encontraste el

láser verde. Súbete a las cajas y utiliza las barras que sobresalen del muro para cruzar la sala. Cuando llegues a la penúltima barra, salta al estante de la derecha porque no podrás llegar hasta la última. Desde el estante, da un salto hacia la repisa del final y súbete al siguiente estante. Recoge la batería y elimina al robot.
Desde ahí puedes ver una repisa azul: avanza hasta ella y luego dirígete al estante rojo. Hazte con la bola del campo de fuerza y baja al suelo. Aguanta el acoso del ataque con láser hasta que llegues al grupo de cajas que puedes utilizar para escalar y llegar a una cuerda que cruza el pasillo. Utilízala para deslizarte hasta la segunda cuerda y conseguir una batería. Agárrate a la segunda cuerda pero salta a mitad de camino para hacerte con un Marciano.

Avanza por el siguiente grupo de cajas a lo largo del pasillo hasta llegar a la esquina y encontrar a Hamm. Tendrás que volver a este punto cuando tengas 50 monedas para ganarte otro token. Súbete a las cajas y empuja el cajón de las botellas. Recoge el Marciano y regresarás a la zona central.

LA SEGUNDA ZONA

Puedes encontrar la segunda zona a la derecha de la primera zona. Cárgate al robot y luego súbete a la caja. Elimina al robot de la izquierda y avanza. Mata al siguiente robot del pasillo, súbete al siguiente estante y luego trepa a la caja del Marciano. Fríe al robot que encontrarás en este estante final.

Junto a la cuerda hay un platillo volante que te retará a una carrera por las cuerdas que cruzan los pasillos. El truco para ganar es saltar cuando llegues a la marca roja mientras te deslizas. Esta estrategia te permitirá tener el tiempo suficiente para agarrarte a la cuerda siguiente.

Cuando llegues al final, salta al estante para recoger el Marciano, la batería y la moneda. Cuando bajes te encontrarás a la Nave Nodriza Marciana. Aquí es donde tendrás que volver cuando hayas encontrado los cinco marcianos del nivel.

CONTINUACIÓN DE LA ZONA CENTRAL

Cuando entres de nuevo en la zona central, empuja la caja hacia el móvil situado en el centro de la habitación. Súbete y salta hacia la parte más cercana del móvil. Luego, trepa por la



cuerda hasta que no puedas avanzar más. Salta a la siguiente varilla. Utiliza este método para recoger todas las monedas y luego regresa a la varilla del móvil en la que está el Marciano. Desde aquí salta a la último varilla y entra en la sala en la que está el jefe Buggy de Buzz Lightyear. Ah, y no te olvides de que puedes conseguir un token de Buzz en la varilla del móvil que tiene una media luna si llegas hasta arriba y utilizas un salto extendido._

JEFE BUGGY DE BUZZ LIGHTYEAR

Tu láser hiere de lo lindo al Buggy de Buzz Lightyear, de modo que no tendrás necesidad de recurrir a armas especiales. El buggy tiene un enorme radio de giro, de modo que salta por encima y gira con rapidez: es tu mejor oportunidad para hacer estragos. El jefe no dejará de lanzarte misiles que te perseguirán. Para esquivarlos, corre en línea recta, lejos del todoterreno, hasta que el misil explote. Luego continúa con la táctica anterior hasta que el jefe acabe por explotar. Si de repente te das cuenta de que Buzz anda bajo de energía, echa mano de una batería que encontrarás en la esquina de la sala.

NIVEL NUEVE: ENCUENTRO EN EL ALMACÉN DE JUGUETES

El mayor jefe robot es fácil de vencer. Dispara al cuerpo principal para conseguir que suelte una de sus cápsulas. Cárgate a los robots menores que libera y, cuando hayas terminado con todas las cápsulas, concéntrate en disparar al cuerpo del robot principal con tu láser cargado y con un par de repasos más estará listo. Sin embargo, ve con mucho ojo con los robots menores antes de encargarte del robot principal.

NIVEL DIEZ: ASCENSOR

Cárgate al robot y luego dirígete directamente a recoger la moneda y a hablar con Mr. Potato. Gira y ve a la sala en la que se encuentran los postes y el agua electrificada. Tienes que ir pasando de poste en poste mediante saltos extendidos. El truco reside en saltar y agarrarte al primer poste. Buzz se soltará automáticamente cuando esté cerca del poste siguiente y, en cuanto llegue a la cumbre de su salto y empiece



a caer, pulsa saltar de nuevo para extender las alas. Cuando llegue al poste siguiente encontrará a Hamm. Entonces salta de generador en generador, calculando tus saltos para evitar las descargas de electricidad, hasta que llegues al cable rojo. Deslízate por el cable y salta encima del pie de Mr. Potato y de uno de los cinco ratones de cuerda que tienes que recoger. Baja y ve a ver a Mr. Potato, que te dará una nueva arma: el garfio de agarre.

LOS CONDUCTOS DE VENTILACIÓN

Utiliza el garfio de agarre para llegar al pozo de las serpientes. Cárgatelas a todas y dirígete al final del pozo. Apártate un poco de la parrilla o acabarás chamuscado. Utiliza el gancho otra vez y luego mira hacia arriba. Calcula tu siguiente paso en la ascensión de manera que esquives el fogonazo que sale de la parrilla. Al doblar la esquina encontrarás un láser verde y otra serpiente Luego, a mitad de camino y a mano izquierda, te toparás con Rex y con otro ratón de cuerda.

Recoge al ratón y dirígete al final del pozo. Mira hacia arriba de nuevo y controla la llamarada antes de utilizar tu garfio. Cuando trepes, tienes que ser muy rápido y utilizar el gancho de agarre para impulsarte hasta el siguiente nivel. Cuando llegues arriba, tienes que cargarte al robot y utilizar tu ataque giratorio para acabar con los dos robots de los escudos. Al final, corre por encima de la parrilla cuando se haya apagado el fuego y describe un giro de 180°. Echa una mirada rápida hacia arriba y utiliza el garfio para subirte antes de que el fuego vuelva a empezar. El ventilador del nivel siguiente te arrastrará mientras esté conectado, de manera que espera a que pare para utilizar tu gancho. Te verás obligado a superar una combinación de llamas y ventilador. Recurre de nuevo a tu rapidez de reflejos y trepa a lo alto del nivel sin demasiada dificultad. En la pequeña oficina, da un pisotón en el pedal para activar los ventiladores y súbete al escritorio. Encarámate a la consola para recoger el ratón y luego da un pisotón en los botones para alinear los alambres, activar los ascensores y abrir la puerta. Primero da un pisotón en el botón derecho y luego uno en el del medio para terminar la secuencia.

EL MONTACARGAS

Baja hasta la plancha que queda encima del ascensor de mano derecha. Desde ahí puedes saltar y hacerte con el ratón mecánico que hay en la pared. Entonces escala hasta lo alto del pozo y habla con Mr. Mouse. Salta a la plancha de cualquiera de los ascensores. Entonces espera a que el ascensor en el que te encuentras haya subido hasta arriba del todo y el otro ascensor haya bajado hasta el final. Entonces salta a la plancha siguiente y repite el proceso. Al final llegarás al pozo de ventilación, donde encontrarás el último ratón, una moneda y un interruptor. Da un pisotón en el interruptor para poner en marcha el ventilador y crear un atajo que te lleve al punto de partida en los cimientos, donde empezaste. En tu ascenso, salta a los salientes con monedas para engordar tu cuenta de monedas para cuando vuelvas a visitar a Hamm más tarde. En lo alto del pozo también está Mr. Mouse. Te retará a una carrera en la que tienes que bajar por un pozo de ventilación y hacerte con un token Pizza Planet que hay al fondo. Cuando te deslices a zonas negras y amarillas tienes que pulsar saltar para evitar las caídas. Si crees que con un salto no tendrás fuerza suficiente para salvar los agujeros, pulsa saltar de nuevo y realizarás un salto extendido. Ahora ya tienes los cinco ratones, de modo que encuentra a Mrs. Mouse en la oficina (utiliza el atajo del ventilador en los cimientos, al principio) y reclama tu token Pizza Planet.

EL JEFE SPIDER GUNRO

Puedes encontrar al Jefe Spider Gunro en lo alto de los pozos de ventilación justo enfrente de donde encontraste a Mr. Mouse. Vencerle te va a suponer un poco de trabajo extra por culpa de la falta de espacio. La forma más rápida de vencerle es darle una buena tunda con el láser y esquivar sus ataques.

Afortunadamente, no recupera la energía si mueres, de modo que puedes regresar con la salud a tope y terminar el trabajo.

NIVEL ONCE: EL ÁTICO DE AL

Lo primero es lo primero. Habla con Bullseye, que te retará a traer cinco herraduras antes de que se agote el tiempo. La mejor manera de recogerlas todas de un modo efectivo es hacerte primero con la que está junto a Rex y luego abrirte camino por la sala en la dirección de las agujas del reloj: recoge la segunda y tercera en el suelo, luego súbete al asiento y salta encima de la mesa para conseguir la cuarta y la quinta.

LA COCINA

Dispárale al cerrojo rojo de la nevera y súbete a los estantes del interior hasta que puedas lanzarte al mostrador del medio. Habla con Jesse y luego salta a la mesa con la ayuda de la balanza. Realiza un salto extendido seguido de un pisotón en la balanza para llegar a lo alto de los armarios de cocina. Cárgate a la serpiente y esquiva las balas que lanza el cañón: salta por encima, gira a la izquierda y da dos saltos rápidos de luz a luz y luego hacia el aparato de cocina del rincón.

Haz lo mismo de nuevo con las siguientes tres luces y da un pisotón en el botón que hay en lo alto de la nevera, lo que hará explotar el cañón de la esquina. El paso siguiente es matar a la serpiente que está en el estante próximo antes de saltar a la siguiente luz y llegar al armario final en la esquina, para hacerte con tu primera criatura.

LA SALA DEL TREN

Ábrete camino hasta la Sala del Tren y empuja la caja hasta colocarla junto a la cama. Trepa y pulsa el interruptor de la izquierda de manera que la vía quede centrada. Avanza por la habitación en la dirección de las agujas del reloj y pulsa el siguiente interruptor para conectar la vía interior (la más alejada de la pared) con la del medio. Luego, pulsa el botón final que conecta la vía del medio con la exterior (la más cercana al muro). Esto hará que el tren se pare cuando llegue a los topes.



Entonces, ve al final de la vía y empuja la caja hasta la cama. Súbete encima, luego trepa al dosel de la cama y da un pisotón en el botón para volar el cañón. Recoge las monedas y el token Pizza Planet. Encontrarás una batería al otro lado de la chimenea.

EL SALÓN

Empuja la caja de la sala del tren hasta el salón. Súbete encima y luego pasa al aparador. Empuja la caja de Woody hasta la línea roja y luego úsala para saltar sobre el sombrero mexicano mediante un salto extendido. Avanza por lo alto de los muebles para dar un pisotón en el botón, recoger la criatura y hacerte con las monedas. Desde donde te encuentras puedes saltar a la ciudad de juguete de Woody, pero, antes de hacerlo, asegúrate de recoger la batería y la moneda situadas encima del televisor. Al final de la ciudad de juguete te encontrarás un pistolero y un botón para destruir el segundo cañón. Pulsa el interruptor lo más rápido posible y luego utiliza tu ataque giratorio para cargarte al cowboy. No olvides embolsarte el bono para pizzería.

EL CUARTO DE BAÑO

Regresa a la sala de estar donde recogiste las herraduras y dispara a las cerraduras del armario de la esquina. Esto te conducirá al baño. Da un pisotón en el botón situado en la esquina de la bañera para inundar la sala y utilizar las esponjas para acceder a los niveles superiores. No te olvides de visitar a Hamm en el fondo de la bañera si has recaudado 50 monedas. Da un pisotón en el botón que hay junto al lavabo y luego utiliza las esponjas para llegar hasta el botón rojo y destruir el cañón. Trepa hasta el estante en el cubículo de la ducha y pega un pisotón en el botón para hacer que el nivel del agua suba. Entonces retrocede siguiendo las esponjas hasta llegar a la criatura y a las monedas, antes de regresar a la bañera y saltar en el botón para vaciar el agua de la sala.

LA SALA DE ESTAR

En caso de que estés bajo de energía, recuerda que hay una batería bajo la mesa. Salta a la silla verde y luego hacia la mesa. Trepar por la barandilla y luego salta a la barandilla de enfrente. Avanza y encarámate a la lámpara de la esquina para llegar a lo alto de los armarios. En cuanto llegues, recoge las monedas, el láser verde y cárgate al loro. Ha llegado el momento de dar uno de los saltos más difíciles del juego. Tendrás que echar mano de las lámparas de la pared para llegar hasta el botón que destruye el cañón. Da un salto normal hacia la primera lámpara y justo cuando veas que te vas a caer porque te has quedado corto, salta de nuevo. Buz se agarrará y avanzará automáticamente si pulsas hacia adelante. Luego, puedes saltar para recoger la criatura final y regresar al encuentro de Jesse.

NIVEL DOCE: EL MALVADO EMPERADOR ZURG

Para vencer al Emperador Zurg tienes que recurrir a los ataques giratorios. Resulta relativamente sencillo si la distancia entre Buzz y Zurg es corta porque los disparos que te lance tu rival te pasarán por encima de la cabeza.

NIVEL TRECE: INFILTRADO EN EL AEROPUERTO

Desde el principio tienes que seguir el pasillo y cárgate a los bandidos y a las serpientes. Pega un pisotón en la maleta que encontrarás, lo que te permitirá llegar a la cinta transportadora. Cuando llegues al final de la cinta, lánzate desde una maleta y agárrate a la barra de la pared para llegar a la cinta transportadora de enfrente. Repite la maniobra. Súbete a la maleta verde, recoge las monedas a medida que avanzas y elimina al buitre. Entonces, cuando estés cerca del final, da un pisotón para llegar a la barra negra y amarilla. Ahora tendrás que franquear algunas cintas transportadoras, una encima de la otra. Utiliza la maleta verde para llegar al siguiente nivel antes de recurrir a la barra negra y blanca para acceder a la sección posterior.

Cuando tengas que saltar de cinta en cinta, colócate en el borde que no se mueve y te

será mucho más fácil. Al final tendrás que lanzarte a la barra horizontal que sobresale de la pared. Utiliza un salto extendido para salvar la distancia, pero ni se te ocurra subir hasta arriba del todo (de la barra en la que te encuentras) porque te golpearías la cabeza y se habría acabado la juerga. Trepa a la barra siguiente y utiliza el cable para deslizarte hasta la cinta y recoger al pasajero Tike. Cuando hayas terminado, baja al suelo y te toparás con un musculitos que te desafiará.

EL RETO DE LAS PESAS

Tienes 60 segundos para recoger cinco pesas. Tres se encuentran en esta habitación: una en la esquina, otra bajo la cinta transportadora y otra encima. Las otras dos se encuentran en las salas adyacentes.

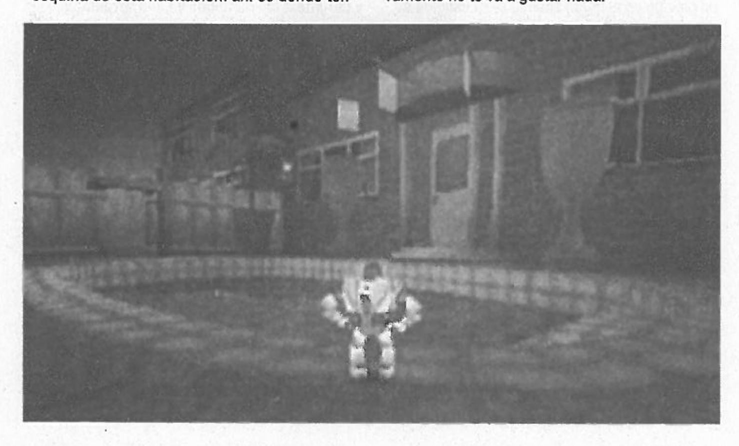
LA SALA DE EQUIPAJES

En esta sala te encontrarás una montaña de equipaje y a Mr. Potato, que ha perdido la boca. Súbete a la maleta para llegar a la batería y a algunas monedas. Entonces regresa a la sala del reto de las pesas y ve a la zona donde estaba situada una de ellas. Cárgate a los bandidos y recoge las monedas que están sobre el aceite, y no te olvides del láser verde. Quizás veas al capitán Tike y a su avión en la esquina de esta habitación: ahí es donde tendrás que regresar con los cinco Tikes perdidos. Al otro lado de la habitación verás un montón de ruedas que tienes que empujar hasta la esquina de la sala. Súbete encima y trepa por el guardabarros: se trata de una versión gigante de las rampas que suben y bajan que has visto en otras partes del juego, de modo que tienes que aplicar la misma táctica. Espera a que el extremo del guardabarros esté lo más alto posible y luego salta al segundo guardabarros. Utilízalo para saltar a la sección de la cola del avión y conseguir unas cuantas monedas. Desde aquí puedes acceder a las plataformas del fuselaje principal, donde encontrarás la boca de Mr. Potato y una moneda.

Dirígete a ver a Mr. Potato de nuevo para devolverle su boca. Luego desciende de la montaña de equipajes mediante las botas que flotan en el aire y, cuando se queden sin efecto, salta a la cinta transportadora. ¡Ha llegado la hora de enfrentarse al Jefe Buscador de Oro!

EL JEFE BUSCADOR DE ORO

La forma más rápida de acabar con este jefe es saltar detrás de él y utilizar tu ataque giratorio. Si te acorrala ante él, te dará unos cuantos golpecitos «cariñosos» con su pico, algo que seguramente no te va a gustar nada.





CONTINUACIÓN DE LA SALA DE EQUIPAJES

Después de dar buena cuenta del Jefe Buscador de Oro, utiliza las maletas verdes para dar un pisotón y salta a la barra negra y amarilla al final de la cinta transportadora. Trepa y utiliza el cable para deslizarte y llegar al Tike en la cinta. Entonces dirígete a la sala de reparaciones en la que se encuentra el fuselaje del avión. Súbete a lo alto para conseguir un token Pizza Planet y una batería en el cono del morro. Bájate y utiliza las botas que flotan en el aire para llegar al Tike perdido en los motores. Luego dirígete a la sala del desafío de las pesas. Súbete a la cinta y utiliza la maleta verde para trepar a lo alto de la máquina de rayos X. Salta a la máquina siguiente y utiliza la barra amarilla y negra para llegar a Hamm. Entonces recurre a las barras y a las máquinas de rayos X para encontrar al cuarto Tike. El último Tike está situado debajo de la plataforma donde encontraste las botas voladoras.

NIVEL CATORCE: PROBLEMAS EN LA PISTA

Cárgate a los bandidos y avanza hacia la izquierda para recoger la primera de las minimaletas. Avanza hacia la izquierda y te encontrarás con Hamm. Continúa tu marcha siguiendo la dirección de las agujas del reloj, eliminando a los malos y recogiendo monedas. Al final te toparás con Rex en la parte posterior del trailer. Detrás de él hay otra maleta Tike perdida, en la cabina del camión. Utiliza las barras del trailer para llegar al alambre y acceder a la zona de puzzles. Descuélgate del alambre y gira a la izquierda en el aire para llegar a los botones de colores. El puzzle de botones es algo complicado porque cada vez que se recomponga lo hará al azar. Sin embargo, lo único que tienes que hacer es asegurarte que están activadas las mismas luces arriba y abajo. Cada botón se encenderá con un color y se apagará con otro. No hay ningún método conocido para ganar, de modo que cada vez que el puzzle se recomponga presta mucha atención y salta encima de los botones cuando creas que coinciden. Después, sube y recoge las monedas y el token de la plataforma del helicóptero. En la esquina más cercana al trailer hay una batería. Tendrás que bajar para recogerla.

EL RETO DE SLINKY

Dirígete al centro del aeropuerto y te encontrarás con Slinky. Te retará a recorrer un laberinto de limo verde en menos de 60 segundos, sin saltar, para conseguir otro token Pizza Planet. Si tienes un Dual Shock, la mejor manera de enfrentarte al laberinto es mediante los sticks analógicos. Esta maniobra te permitirá controlar al detalle todos los movimientos de Buzz. Aunque puedes intentar resolver el puzzle con los controles digitales, este método tiene fama de resultar demasiado difícil.

EL JEFE HERRERO

Súbete a la barra situada en el centro del aeropuerto para llegar al avión. Corre hasta el otro extremo y sitúate en el ala más cercana a las zonas exteriores. Desde aquí puedes acceder a diferentes secciones del aeropuerto a las que antes no podías llegar. En lo alto de la cinta transportadora del equipaje de la Zona Siete está otra maleta Tike perdida. Lo mismo pasa en la Zona Ocho.

En lo alto del edificio de la Zona Siete te encontrarás con el Jefe Herrero. Este jefe es inmune al láser, de modo que lo mejor es recurrir al ataque giratorio para destruirle. Ten cuidado con el ataque de su martillo, porque lanza ondas aturdidoras, aunque si saltas por encima de él y le atacas por detrás, terminarás con él en un periquete.

NIVEL QUINCE: EL ENFRENTAMIENTO FINAL

En realidad, el combate final te enfrenta a tres de los jefes anteriores: el Jefe Buscador de Oro, el Pistolero y el Herrero. Puedes encargarte de ellos con el ataque giratorio. La táctica es apartar al Pistolero y al Jefe Buscador de Oro del Herrero. El resto es relativamente sencillo porque tienes que aplicar la misma táctica que antes: salta detrás de ellos y dales una buena dosis de ataque giratorio. Te herirán un montón, pero casi con toda seguridad conseguirás cargártelos a todos en tu segunda vida. Luego relájate, ponte cómodo y contempla el final de la peli.

EL MAÑANA NUNCA MUERE

Prestad atención, fans de James Bond, porque aquí os contamos todo lo que hace falta para salir airosos de su última misión.

LICENCIA PARA MATAR

CONSEJOS GENERALES

Utiliza la PPK con silenciador para evitar atraer la atención. Afina el tiro mediante el visor y apunta a la cabeza para matar a los guardias de un solo disparo. De otro modo tendrás que descargar tres balazos sobre su cuerpo para liquidarlos.

Cúbrete siempre que puedas para ahorrar tu preciada energía. Agáchate detrás de las cajas antes de devolver el fuego. Si un enemigo se oculta detrás de un objeto su cabeza a menudo seguirá visible, así que si te agachas estarás a la altura ideal para pillarle justo en la cabeza.

Los botiquines sólo restauran dos barras de energía con cada uso, así que presta atención al estado de salud de Bond, porque nada resulta más frustrante e inútil que perder una vida cuando hay puntos de vida disponibles.

Cuando dobles una esquina para meterte en una refriega, intenta ser sutil. A menudo un guardia expondrá un hombro o el cañón de un arma. Sea cual sea el objetivo, dispárale tres veces y asunto concluido.

Al principio de cada misión, echa un vistazo a los objetivos que aparecen en el portátil de Bond. Éste te dirá qué tareas deben completarse y en qué orden. Generalmente estas tareas no se mencionan en la misión de introducción, por lo que éste es el único modo de averiguar lo que debes hacer.

Los barriles y las cajas a menudo dejarán objetos al descubierto si los destruyes, sobre todo en los primeros niveles. Si no, al menos las explosiones resultantes dañarán a los enemigos que se encuentren cerca.

NIVEL 1 EMPLAZAMIENTO MILITAR, FRONTERA RUSA

Selecciona tu querida PPK y despacha al primer guardia. Ahora detona los barriles y las cajas para conseguir bonus adicionales. También obtendrás más vida. No te olvides de recoger el rifle de asalto del guardia. Encarámate por la valla y deslízate por la puerta hasta el edificio. Mata a los guardias y hazte con el rifle de francotirador. Destruye la caja y encontrarás un chaleco antibalas. Luego enfréntate a los guardias, valiéndote del búnker como cobertura. Acércate a la ventana y usa el rifle de francotirador para terminar con el soldado en lo alto del tejado. Sube corriendo por la colina hacia el helicóptero y dispara a cualquiera que se cruce en tu camino. Desde lo alto de la colina, emplea el rifle de francotirador para apuntar a los soldados



que hay en el búnker. Dale a la caja que hay delante para matar al francotirador que se esconde allí. Recoge todos los objetos alrededor del búnker y dispara a las cajas para conseguir más equipo. Utiliza la automática para acabar con el guardia de la torre y consigue la vida extra que hay en la caja. Escala por la torre, recoge el chaleco antibalas y dispara a los guardias que vienen desde el desfiladero que hay a la derecha.

Despacha a los demás soldados y cruza por el desfiladero hasta la base enemiga. Liquida a los soldados con la PPK y destruye los depósitos de combustible para conseguir más bonos. Atento al francotirador que hay en la torre. Acaba con él y, a continuación,











emplea el señalador láser para «marcar» el radar, de tal modo que el cazabombardero pueda localizarlo. Cuando aparezca el helicóptero y empiece a descender, selecciona la pistola automática y sitúa el punto de mira al final de la cuerda. Empieza a disparar como un loco y los enemigos irán directos a una muerte segura. Cuando el helicóptero haya dejado de expulsar soldaditos y se dirija a su base, recoge la tarjeta de acceso y dirígete a la terminal que hay a mano derecha de la puerta. Las compuertas se abrirán y empezará la sección del descenso.

El nivel de esquí no es demasiado difícil, ya que los guardias sólo pueden empujarte contra los árboles y tú puedes desembarazarte de ellos con los palos de esquí. Usa los cambios de dirección y de velocidad para es-













quivarlos. Retírate hasta el quitanieves y luego acelera hacia algunos árboles. Éstos te servirán de cobertura, mientras que tu oponente se estampará con todos y cada uno de ellos. Una estratagema la mar de práctica.

NIVEL 2 MERCADO DE ARMAMENTO, FRONTERA RUSA

Acércate lentamente al lanzador de misiles Scud y mata al guardia que patrulla por allí. Ve a la derecha y acaba con el guardia de la puerta. Un poco más allá encontrarás a otro guardia cerca del jeep. Corre hasta situarte detrás del jeep _donde hallarás más botiquines_, y toma una fotografía de los morteros. Ahora hazle un retrato al lanzador de misiles y recoge la munición que hay al lado. El helicóptero está detrás de la larga hilera de cajas cerca del jeep. Corre hacia las cajas y obsérvalas con la cámara. Bond emitirá un ruido de sorpresa al ver una de las cajas; ésta es la que debes hacer estallar con las minas y el temporizador. Una vez hayas conseguido la foto que M desea, hazte con las balas que hay cerca del Scud y pasa a la siguiente sección.

Este nivel tiene un límite de tiempo de dos minutos. Consigue la vida extra debajo del ala del caza y luego los botiquines que hay justo delante. El piloto merodea por el final del nivel, cerca de la torre de control, así que esquiva los disparos y encamínate hacia allí. Cuando lo hayas despachado recoge la llave y súbete al avión tan rápidamente como puedas. Destruye todo lo que se ponga a tu alcance con las ametralladoras y los cohetes del caza. Ahora sólo queda esperar y contemplar los títulos de crédito que dan inicio a la película.

NIVEL 3 CENTRO DE COMUNICACIONES, HAMBURGO

Emplea la PPK con el individuo que hay al final de las escaleras. Entra por la puerta de la habitación con la Uzi seleccionada. Agáchate detrás de la primera caja y emplea el objetivo para apuntar al primer tipo. Levántate y acaba con él, y luego haz lo propio con el segundo. Agarra el chaleco antibalas detrás de la estantería central y la tarjeta de acceso que hay en la última mesa. Acto seguido, la terminal de la pared abrirá la puerta.

Hay una pared de cristal azul detrás de la cual se encuentra el ordenador central. Destruye la maquinaria y cruza por la única puerta que no está cerrada. Elimina al guardia, recoge los botiquines detrás de los estantes y consigue la llave del ascensor. Sal por el pasadizo y corre hacia las puertas del ascensor. A la izquierda hay un panel. Utiliza la llave y entra en el ascensor. Cuando las puertas se abran, enfréntate a los cuatro guardias que hay congregados alrededor del mostrador y pilla los botiquines grandes que hay en la habitación. Paris está esperando a James al final del corredor. Habla con ella y contempla cómo a Bond le atizan en toda la cocorota.

Huye de la celda empleando los gemelos con el espejo. Hazte con la escopeta que hay encima de la mesa

y mata al guardia. Recoge el botiquín y dispara a los otros dos tipos que entran por la puerta. Desactiva la enorme máquina de la esquina y luego sal por el pasadizo. Vuelve a la sala de la llave del ascensor para conseguir un vida extra y luego regresa al principio a través de las puertas dobles. ¡Sección completada!

NIVEL 4 LAS ROTATIVAS

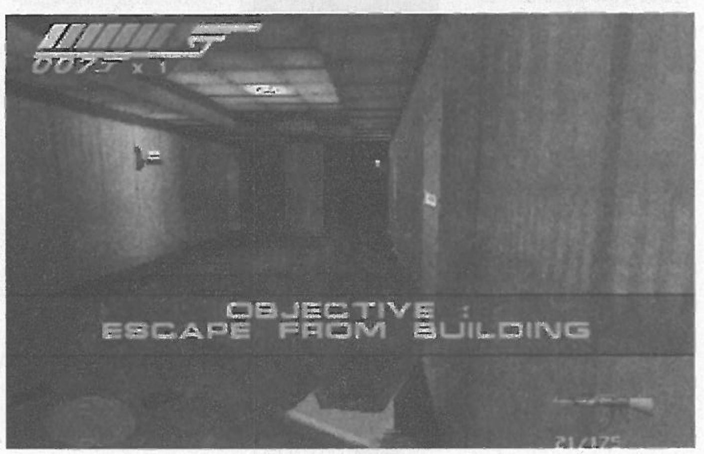
Sigue por el pasadizo, liquidando a cualquier guardia que aparezca y sin matar a ningún inocente, a la vez que investigas las distintas puertas. Muchas de ellas están cerradas con llave, pero vale la pena que entres por las que estén abiertas, ya que dentro encontrarás vida y munición extra. Deja atrás la puerta cerrada











con un código hasta llegar a la sala de impresión. A nivel del suelo hay trabajadores, y en las pasarelas superiores, guardias. La mayoría están situados encima de las rotativas, de modo que cuando les derribes caerán sobre la maquinaria. A mano derecha hay dos pasadizos que conducen a la siguiente zona. En el de la derecha hay un guardia que dispara entre los rollos de papel. Está vigilando tu objetivo; el maletín de Gupta. Inspecciónalo y luego ve a la esquina opuesta para recoger la vida extra que hay detrás de la rotativa.

Una vez hecho esto, deberás volver a la puerta cerrada electrónicamente y entrar en otro pasadizo. Sólo una puerta se abrirá, y en su interior hallarás tres cuadros. Dirígete a la derecha y observa el cuadro. James deducirá que oculta algo. El archivador es la clave. Desplaza el armario que está en la pared posterior pulsando Círculo. El cuadro se abrirá. Usa el artilugio de las huellas dactilares para hacerte con el codificador (Encoder), y luego regresa a la sala de impresión. Esta vez, ve corriendo por el pasillo de la derecha, valiéndote de los rollos de papel como protección para acabar con los guardias, y no dispares a los inocentes. Los guardias están en las pasarelas, pero algunos patrullan por el suelo. Liquídalos a todos y huye. Ya es hora de que te tomes un Dry Martini.

NIVEL 5 HOTEL ATLANTIC, HAMBURGO

Emplea el BMW como cobertura e irrumpe en la recepción hasta la barra. Agáchate detrás del mostrador y lucha contra los que están tomando algo. Habla con el camarero y corre hacia donde estaba él para recoger la llave. Dobla la esquina hasta el elevador de servicio. No funciona, así que ve por el otro pasadizo y vuelve a salir al aparcamiento. Sigue avanzando, dejando atrás al tiroteado BMW, y encamínate hacia la puerta de acero que hay en la pared más alejada. Recoge todos los ítems y activa el interruptor. Los guardias te seguirán atacando mientras lo haces. Regresa al hotel y vuelve al ascensor. El personal del hotel continuará disparándote y, finalmente, el ascensor subirá.

Una vez estés en la segunda planta, dirígete por la puerta que hay a la izquierda. Hay otras puertas en este nivel, pero todas están cerradas. Dentro de la habitación te espera el Doctor y varios guardias. Este médico tiene 100 unidades de vida y la habilidad de lanzar unas estrellas que quitan más energía que un disparo. Después de la secuencia de vídeo, vuelve a seleccionar la metralleta y envía al buen doctor a dormir el sueño de los justos con unos cuantos tiros en la cabeza. Éstos le ablandarán un poco y le quitarán mucha energía. Cuando lance sus estrellas, échate a un lado rápidamente. Durante los momentos finales de la batalla el muy condenado no parará de lanzar cada vez más estrellas, con lo que tendrás que afinar tus dotes de puntería y evasión. Cuando acabes con él, sube por las escaleras y recoge a Paris (pero no te olvides de echarle un vistazo al baño de la suite para conseguir las bombas de gas). Al volver a salir, escudriña la habitación que hay entre los dos pilares y conseguirás algo más de armadura y tres prácticos botiquines.

Proteger a Paris no es tarea nada fácil, ya que tiene el dichoso hábito de cruzarse en la línea de fuego. Así que, si un enemigo se sitúa detrás de ambos, date la vuelta y adelanta a Paris lo más rápido posible o ésta se quedará plantada en



medio. Cuando la habitación esté despejada, sal por las puertas dobles que están en el lado contrario por el que entraste. Los dos pasillos que hay a un lado contienen bombas de gas adicionales y una vida extra. Ahora, regresa a la habitación y métete en el ascensor. Dirígete al aparcamiento, pero ten cuidado porque el mostrador todavía está repleto de guardias. Entra en el BMW y sal pitando de aquí.

NIVEL 6 CONVOY, ALPES SUIZOS

Corre hacia la izquierda. Mata a los dos guardias a izquierda y derecha de las colinas. El tipo de la derecha está al lado de una caja de munición, y también soltará una automática. Sigue despachando a los guardias que hay a los lados y a los del control. Cuando llegues a las barreras, no dispares al objetivo que se encuentra a mano derecha bajo la luz. Se trata de Q, y si acabas con él el juego se terminará pero que muy deprisa. Dale tiempo y en la siguiente sección podrás hablar con él.

En el trozo de la persecución no dejes de disparar las ametralladoras en todo momento. No te acerques demasiado a los coches cuando les persigas, ya que de este modo el BMW queda muy expuesto ante las minas. En vez de eso, síguelos a distancia y dispara todo el rato. Emplea las ametralladoras como arma principal, y guárdate los cohetes para los últimos coches, cuando irás más apurado de tiempo. Hay botiquines y cohetes adicionales en el arcén, así como una vida extra. Haz caso omiso de los camiones que aparecen, ya que su único cometido es evitar que Bond ataque al convoy.

NIVEL 7 ZONA DE ESQUÍ, ALPES SUIZOS

Esto puede parecer una repetición de la sección anterior de esquí, pero en realidad es mucho más difícil. Esta vez los acantilados son altísimos, y una caída supone la pérdida segura de una vida. Hasta los propios esquiadores están mucho más agresivos e intentarán empujarte hacia el precipicio o contra las rocas. Deslízate por entre los árboles para dejar atrás a tus perseguidores, pero no te alejes demasiado, ya que en realidad indican dónde termina la pista.





Cuando te hayas quitado los esquis, ábrete paso hasta la motonieve que hay a la derecha de la pantalla y te harás con una vida extra. En las cabañas hay cantidades ingentes de equipo, así que dispara a través de las ventanas para despejarlas de enemigos y patea las puertas apretando Círculo. También hay un chaleco antibalas a la izquierda del nivel entre las cajas. La última cabaña contiene el sistema de seguridad que debes apagar. Cuando hayas golpeado el interruptor y recogido todos los objetos, sal corriendo hacia la valla sur y cruza las puertas.

Liquida a los escasos guardias que se atrevan a vérselas contigo y sube a la torre para conseguir el pase de seguridad y munición adicional. De regreso a tierra firme, encamínate hacia el edificio más alejado y entra por el lado derecho. Pilla toda la vida que encuentres y sal dispuesto a enfrentarte a Isagura. Su técnica es lanzar granadas de gas a Bond acompañadas con fuego de ametralladora. De nuevo, dispárale a la cabeza y su energía disminuirá rápidamente. Puede hacerte mucho daño, ya que el gas es muy peligroso y la cobertura escasa. Tal vez tengas que intentarlo más de una vez para vencerle.

NIVEL 8 TORRE CMGN, SAIGÓN

Al principio, usa la PPK para encargarte del par de guardias que se esconden entre las sombras. Ve hacia donde yacen tendidos sus cuerpos y recoge todo el equipo que hay. Date la vuelta, encarándote al punto de salida y abate al tipo del tejado. En lo alto de la pendiente te espera otro guardia; mejor que acabes con él desde lejos. Al doblar la esquina te encontrarás con tres empleados armados de Carver. Selecciona la automática 9 mm y líate a tiros con ellos. Mantén un dedo a punto sobre Cuadrado para ir restaurando vida a medida que te vayan alcanzando con sus disparos. Sigue corriendo por la pendiente, recogiendo el chaleco y disparando al guardia que protege la munición. Baja por el otro lado y gira a la derecha, puesto que hay una llave y otro botiquín al final de la pendiente. Cuando los tengas, sube por las escaleras de nuevo y desciende por el otro lado hasta el panel de control del ascensor. Ahora regresa al principio para bajar por el ascensor.

Siguiendo recto y a la derecha hay una armería. Más adelante hallarás dos botiquín, mientras que a la izquierda se encuentra un vida extra. Entra en la habitación con las puertas de cristal azul e inspecciona el equipo de música gigante que hay en la esquina para abrir la habitación secreta. Una vez logrado, liquida al guardia y agénciate la llave del ascensor.

Cuando estés en la planta inferior, deshazte de los dos guardias y ve hacia la puerta. Observa como a Bond le vuelven a atizar en toda la mollera. Después de la secuencia de vídeo, dispara al guardia (ya lo tendrás en tu campo de visión cuando se reanude el nivel). Corre hacia la salida que hay al otro lado de la habitación y sal al pasillo. Ábrete paso entre los guardias hasta llegar a las cajas de arma-

mento. Si destruyes las cajas que hay en el centro de la sala no lograrás matar a los dos guardias, o sea que tendrás que acabar con ellos a base de tiros. Dirígete a la sala del ordenador y hazte con el disco que se encuentra en la pequeña habitación al final. Para huir del edificio y completar la misión, corre hacia la sala con el gran espejo/ventana. Después de pegarle unos cuantos tiros quedará hecho añicos y empezará la secuencia final.

NIVEL 9 MERCADO, SAIGÓN

Para empezar, cruza la gran puerta que hay al otro lado de la calle. Mata a los guardias que hay dentro, incluyendo a los que se esconden detrás de las cajas e intentan dispararte por la espalda. Sal a la calle, baja por la calzada y gira a la derecha. Sube corriendo por las escaleras y sigue por la pasarela cargándote a los guardias y recogiendo armadura. Desciende por la pendiente, cruza las puertas y acaba con el guardia de la izquierda.

Ve a la estancia principal y lucha contra los tres guardias que aparecen. Luego hazte con el botiquín grande que hay detrás del mostrador. Sube hasta llegar a la calle y elimina al guardia de la derecha. Prueba a ir por la puerta más cercana, y después baja para encontrar una vida extra y munición.

Al final de la calle hay otro soldado que protege una puerta vital. Dentro está el AI 66, el lanzacohetes que necesitas. Por desgracia, su actual propietario no está muy dispuesto a soltarlo. Cuando hayas subido por las escaleras, espérate al lado de la puerta y ábrela sin entrar del todo en la habitación. Esto te permitirá acabar con uno de los guardias sin que el tipo del bazuca te vea. Una vez estés dentro la cosa se pone fea. Primero enfréntate a los tipos normales y luego ve a por el jefe. Intenta alejarte y esconderte tanto como puedas. Cúbrete con algún objeto, y luego levántate para dispararle en la cabeza. Sigue así hasta que esté muerto. Recoge el arma y regresa a la calle.

Emplea el lanzacohetes para destruir algunas barricadas. Sigue este procedimiento hasta que hayas abierto un nuevo camino.



Sigue adelante, enfrentándote a los guardias que te salgan al paso, hasta llegar a una zona despejada con un helicóptero. Para abatir a este pájaro, esquiva sus disparos cuando se acerque a ti y lánzale cohetes cuando se dé la vuelta. Después de unas pasadas sus palas rotoras se vendrán abajo. Ve por la puerta que hay en la parte superior derecha de la pantalla y sigue por allí hasta que Wai Lin llegue a la terminal. Introduce el código (Triángulo, X, Círculo, Cuadrado) para completar el nivel.

NIVEL 10 LANCHA SIGILOSA, BAHÍA DE HA

Cruza por la primera puerta, cepillándote a los guardias que hay entre ti y la consola. Cuando Bond llegue a la sala de telecomunicaciones acaba con el guardia con un solo tiro de la PPK en la cabeza, o de lo contrario podría dañar la consola. Una vez enviado el mensaje, vuelve atrás y enfréntate al par de guardias, que soltarán una llave. Ve por la primera puerta y recoge el botiquín y una llave amarilla. Vuelve al punto de salida y sigue por la puerta con las luces amarillas encima. Al final, hallarás una vida extra, munición y energía. Las necesitarás, porque en la siguiente estancia hay otro jefe. Éste dispara cohetes, el muy simpático. Manténte a una distancia considerable de las cajas, y muévete a izquierda y derecha mientras le disparas en la cabeza. No es demasiado difícil.

Agénciate su GI40. Wai Lin está en la siguiente habitación, así que dirígete a la puerta y pulsa Círculo para liberarla. A continuación destruye las tres bombonas de gas que hay en un rincón para encontrar más armadura y energía. Regresa al prihcipio y vuelve a ir por la ruta azul. Las puertas que antes estaban cerradas ahora están abiertas y conducen a la enorme sala de misiles. El panel que hay en la planta inferior controla el misil. Cuando lo pulses Carver se pondrá hecho una fiera y empezará a soltar más guardias. Mátalos a todos y explora las habitaciones del segundo nivel para encontrar la llave de la sala del misil azul.

La puerta que hay a la derecha encima de la consola conduce a una estancia repleta de cajas explosivas. Hazlas estallar para acabar con los guardias que se esconden detrás y consigue toda la energía que puedas, dispuesto a enfrentarte a Carver en la batalla final. Cuando el magnate de los medios de comunicación haya soltado su discursillo, despáchale siguiendo el mismo método que empleaste contra los anteriores jefes. Siempre que puedas dispárale a la cabeza. No luches contra él en los espacios abiertos de la estancia final; regresa a la sala anterior y utiliza las cajas para cubrirte. Cuando hayas acabado con él, toma su llave y desactiva la terminal de misiles antes de seguir las señales que indican la salida, con lo cual ya habrás llegado al final y habrás salvado al mundo una vez más. Ahora, lo único que te falta para ser un auténtico superespía es conseguir a la chica, visitar un casino y conducir un coche muy potente.

MEDAL OF HONOR

Te ha tocado derrotar a los nazis ti solito. Mmmm... mejor será que te echemos una mano.

MISIÓN 1: INICIO

A) ENCÒNTRAR EL AVIÓN DERRIBADO

OBJETIVOS:
Encontrar el avión; conseguir el libro de vuelo; entrar en el pueblo

Una misión la mar de fácil para irte introduciendo en las habilidades de un supertirador de elite. Avanza por el camino hasta llegar a la cabaña donde hay tres soldados que quitar de en medio. Dentro hay algunos ítems y la oportunidad de practicar el tiro a larga distancia. Al seguir por el camino te encontrarás con una ametralladora. Más tarde estos trastos te darán más de un quebradero de cabeza, pero por ahora puedes practicar con él abatiendo a unos cuantos soldados. Cuando llegues al pueblo ándate con ojo porque hay otra ametralladora montada. Dispara al guardia que sale corriendo para evitarte un montón de tiros. Avanza arrastrándote por el túnel para encontrar el libro de vuelo y liquida a los dos guardias que hay al otro lado. Hay un botiquín en la habitación de la izquierda. Cuando vuelvas a salir al exterior hallarás el avión derribado y otro objetivo que te espera. Sigue el camino hasta el pueblo, con cuidado de evitar la ametralladora cerca de las puertas. Aquí, un buen uso del desplazamiento lateral es la mar de práctico.

B) REGISTRA EL PUEBLO

OBJETIVOS:
Matar a ocho miembro de la Gestapos; destruir la radio; encontrar el escondite de los maquis

Este nivel supone un recorrido bastante lineal por el pueblo bombardeado. Cuidado con los francotiradores de los balcones; acaba primero con ellos en cada esquina. Tu primer objetivo es muy sencillo; la radio está en la última habitación a la izquierda al final del primer pasaje. Si te quedas quieto oirás la estática del aparato. Sigue adelante por el pueblo _liquidando a algún que otro oficial de la Gestapo_, hasta llegar al puente con una fuerte inclinación. En este punto, el camino se desvía. Cruza el puente, acaba con los Gestapo que hay al final del pueblo y luego vuelve sobre tus pasos hasta el puente. Hay un caminito en la orilla por un pasadizo subterráneo (con más Gestapo) que lleva a otra sección del pueblo. Sigue el camino a través del pueblo hasta llegar al

patio con el tanque. Dirígete a la izquierda, donde está el escondite de los maquis, y habrás completado el nivel.

C) PERSECUCIÓN EN LAS ALCANTARILLAS

OBJETIVOS:

Conseguir el maletín del oficial de mando; encontrar el escondrijo de armas; salir de las alcantarillas

Aquí tendrás que andarte con ojo porque rondan unos perros muy poco cariñosos. Sin embargo, cuando te hayas agenciado la escopeta, ya verás lo dóciles que son... El primer objetivo está al final del pasillo, cerca de los barriles, donde hallarás el maletín escondido entre las sombras. Tuerce a la derecha al final de la rampa, y toma el túnel más alejado de la estancia. Al final a la izquierda llegarás al escondrijo de armas. Al salir, gira a la izquierda hasta que llegues a las grandes tuberías y sigue por el camino hasta llegar al patio. Ten cuidado con los francotiradores del nivel superior y corre por la pendiente hasta el saliente.
Después de dejar atrás la siguiente gran tubería oirás el sonido de perros ladrando y verás una escalera de mano que desciende. Lanza una granada por el agujero y salta tras ella, disparando a los perros y al guardia. Al salir de aquí aparecerás en un enorme patio. Sigue por la derecha y llegarás a la salida del nivel.

MISIÓN 2: DESTRUIR EL GRAN CAÑÓN FERROVIARIO GRETA

A) ESCABULLIRSE POR LA ESTACIÓN DE TREN

OBJETIVOS:

Cambiar las vías; conseguir el pase; conseguir el pase rojo

Ha llegado el momento de utilizar un poco de sutileza. Ve por los escalones de la izquierda y trepa por la escalera hasta que llegues a la pasarela. Sigue andando hasta llegar al soldado y muéstrale tu identificación. Puedes recoger el pase azul y cambiar las vías utilizando el panel de mandos. Vuelve sobre tus pasos hasta llegar al principio y continúa por la otra puerta. Al enseñar el pase azul podrás acceder a la siguiente sección. Sigue adelante, baja y luego sube por las escaleras hasta que veas un respiradero a la izquierda. Agáchate por el túnel y sigue por él hasta que puedas disparar al guardia que hay al final. Sal de la estancia y baja por las escaleras hasta la siguiente sección. Muestra tu pase al guardia, avanza a la siguiente sección y muéstrale la identificación a cada persona que te encuentres en la estación. La salida de este nivel está a mano derecha del tren.



B) ENCONTRAR EL PAQUETE «REGALO»

OBJETIVOS:

Robar el manifiesto de carga; conseguir el pase rojo; encontrar el paquete «regalo»; inutilizar la locomotora de reserva; seguir los raíles hasta el túnel

Un nivel potencialmente peligroso a menos que no vayas con cuidado. En la salida, agarra el manifiesto de carga que queda a tu izquierda e ignora el pasaje por el cual se marcha el soldado. Avanza hasta la siguiente sección y gira a la izquierda en la estancia principal hacia el mostrador con el oficial de servicio. Acaba con él y hazte con el pase roja. Sal al andén y arrástrate hasta la esquina de la derecha para encontrar el estuche de violonchelo. Este es el paquete «regalo»; ábrelo y obtendrás las cargas de demolición. Vuelve sobre tus pasos hasta el primer pasadizo y accede a la cochera con la locomotora de reserva con tu nuevo pase. Haz estallar el tren y estáte atento a todos los soldados que de repente salen por la puerta. Regresa al andén y ve a la izquierda por las vías hasta llegar al túnel y el final de nivel.

C) DESFILADERO FERROVIARIO

OBJETIVOS:

Encontrar las granadas; destruir los depósitos de combustible; salir del desfiladero hasta el cañón ferroviario

Un nivel bastante peliagudo, a menos que no domines el arte de los tiradores. Ve con cuidado porque hay muchos nidos de ametralladoras por aquí. En primer lugar, hay un francotirador en el puente por abatir. Después, sigue por la derecha hasta llegar al túnel. Avanza por el respiradero, dispara al guardia al lado de la ametralladora y agarra las granadas. A continuación, dispara a los soldados que hay fuera y vuelve por donde has venido hasta la vía principal. Toma la siguiente a la izquierda y destruye los depósitos de combustible, asegurándote de que los has volado todos antes de volver al camino principal. Cuando llegues al puente debes cruzarlo con mucho cuidado, disparando alguna que otra vez al búnker. Afinar la puntería es lo mejor. Lo único que debes hacer es esquivar el enjambre de balas que vengan en tu dirección. Entra en el túnel y encamína-



te hacia la izquierda. Después de los vagones de combustible encontrarás un pasaje que termina en un agujero por el cual es recomendable soltar una granada. La granada despejará el camino. Baja por el agujero y sigue por el túnel hasta el siguiente nivel.

D) ENCUENTRO CON GRETA

OBJETIVO:
Destruir el gran cañón Greta

Aunque sea el final de la misión, este nivel no está tirado. Sigue por las vías, acabando con los soldados que te encuentres, hasta llegar a una pronunciada curva a la derecha. Quédate ahí y lanza una granada desde la esquina para limpiar el sitio de nazis. Sigue el camino hasta llegar a la puerta final y acaba con los guardias que hay allí. Ándate con ojo porque son unos tiradores de aúpa. Vuelve por donde has venido y sigue por las vías hasta que veas el vagón de tren. Utiliza el rifle de francotirador para liquidar al guardia y al oficial de la Gestapo a la derecha. Después, vuelve a seleccionar la automática y elimina a los guardias de la izquierda. Coloca las cargas en el lado izquierdo y rodea el tren por detrás para colocar las cargas a la derecha. Cuidado con el oficial de la Gestapo que aparecerá. Mátale y ponte a cubierto. Cuando estallen las cargas, habrás finalizado la misión.

MISIÓN 3: HUNDIR EL SUBMARINO

A) HUIR DEL WOLFRAM

OBJETIVOS:
Acceder a cubierta; acceder al puente; encontrar la llave inglesa; acceder a la sala de máquinas; obstruir el motor; escapar por el compartimento de carga

La tercera misión se pone de lo más náutica, lo que requerirá que el teniente Patterson se valga de sus mejores habilidades de subterfugio. Dirígete a la estancia que hay al fondo a la derecha y dispara al oficial que encontrarás allí para hacerte con su pase general. Este pase te da acceso a cubierta, a la cual puedes llegar siguiendo el largo corredor con un guardia al final. Allí, gira a la izquierda y luego la siguiente a la izquierda. Acaba con el guardia para hacerte con el pase para el puente de mando. Desde esta sala, gira a la derecha y enséñale el pase a todo el mundo con quien te encuentres hasta llegar al puente. Desde aquí, tienes que subir un nivel, y luego seguir hacia la derecha. El puente es la parte difícil de este nivel, y las probabilidades de que no suene la alarma son, la verdad, escasas. Consigue el pase para la sala de máquinas del capitán y sal por el pasadizo opuesto antes de que se dispare la alarma. Gira a la izquierda hasta cubierta y luego otra vez a la izquierda, liquidando a cualquier nazi que se cruce en tu camino. Aquí encontrarás la llave inglesa, pero deberías quedarte quieto hasta que la alarma se apague y luego volver a la entrada de cubierta. Sigue por el pasillo y encontrarás la entrada a la sala de máquinas. No evites a ningún guardia o harán sonar la alarma. Baja a la sala de máquinas y entra a la sala del motor por la puerta de la derecha. Dispara a los dos soldados y atasca el motor con la llave inglesa. Esto hará sonar la alarma, así que espera hasta que se apague y luego vuelve al compartimento de carga. La puerta grande de la derecha es la salida, así que levántala, dispara al guardia y huye.

B) AZOTEAS DE DACHSMAG

OBJETIVOS
Localizar las armas; conseguir el plan de despliegue; hacer estallar un camión; encontrar la escotilla de la fábrica
El escondite de las armas está justo delante de ti al empezar la misión, así que abre la caja, hazte con el botín y luego elimina a todos los soldados que puedas. Dirígete a la parte posterior del almacén, al otro lado de los camiones, y despeja el camino hasta doblar la esquina. Si sigues avanzando por aquí encontrarás una cabaña con el plan de despliegue. A continuación, vuelve sobre tus

pasos para hacer volar por los aires el camión y rodea el almacén hasta regresar a la escalera. Salta por la azotea a la caja de enfrente y sube por la escalera, acabando con el tipo que hay en lo alto. Desde aquí, baja a la zona de carga y liquida a los que custodian la entrada a la cochera de trenes. Sigue por el camino de la izquierda y trepa por la escalera hasta otra azotea donde encontrarás dos guardias que despachar. Utiliza la cañería de desagüe para acceder a la siguiente zona. Desciende por ella y dirígete a la otra escalera de mano. No vayas a la izquierda o alertarás a una multitud de soldados. Salta de tejado en tejado, disparando a los guardias, hasta llegar a la trampilla de la fábrica.

C) LA GUARIDA DEL CAZADOR

OBJETIVOS:
Encontrar diseño del motor; encontrar los planos del casco; destruir la compuerta de salida al mar; localizar y embarcarse en el submarino

Una vez más, a Patterson le esperan momentos difíciles. Baja a los astilleros y dispara a la rejilla del fondo, preparado para un tiro rápido al guardia. Sigue adelante, acabando con los guardias antes de que den la alarma. En el segundo dique, asegúrate de darle al tipo que está a punto de desaparecer detrás de la tubería, o si no te saldrá más tarde por la espalda. Escucha el ruido de pasos en la esquina y mata a los soldados cuando vengan hacia ti. En el siguiente dique grande hallarás los planos del motor del submarino. Está en un escritorio a mano izquierda. Pero cuidado con los soldados.

Sigue hasta el siguiente dique, donde está el submarino casi completado, y encontrarás los planos en la pared más alejada. Sal por el callejón y gira a la izquierda cuando se ensancha. Al final del pasadizo está el control de las compuertas que debes inutilizar. Ándate con ojo con los soldados, porque aquí salen de debajo de las piedras. La siguiente parte también es complicadilla. Sal a la galería y échate al suelo, acabando con los marineros a medida que avances. Cuando no haya moros en la costa, súbete al submarino y pasa al siguiente dique donde te espera el gran submarino. Despeja otra vez la zona y baja a la cubierta del submarino. La escotilla está abierta.

B) ¡INMERSIÓN!

OBJETIVOS:
Emitir coordenadas por radio al HMS Belfast; bloquear las aletas en posición de inmersión; destruir el control de aletas; destruir el lastre del bote de superficie; encontrar la escotilla de salida

Aquí hay mucho por hacer, pero no se trata de un nivel muy complicado. Elimina al tipo del lavabo a tu izquierda, y luego a los otros cuatro guardias de la habitación. Desde aquí podrás bajar por la escotilla hasta la sala de máquinas donde te espera otro par de soldados. Sal por el pasaje largo, pero ten cuidado porque hay muchos soldados esperando para coserte a balazos.

Al fondo, sube por la escalera y sigue corriendo cuando llegues arriba. Dispara a los dos tipos de cubierta y luego date la vuelta para acabar con el otro par en el portal. Por aquí te esperan un montón de marineros, por lo que es aconsejable utilizar una granada. Sigue adelante y envía las coordenadas desde la habitación de la derecha. En la siguiente habitación encontrarás la rueda de las aletas y el sistema de control que debes cargarte. Avanza agachado por la siguiente esquina para llegar al control del lastre y dirígete a la sala de control roja donde está la cápsula de escape.

MISIÓN 4: INCURSIÓN EN EL IMPENETRABLE FUERTE SCHMERZEN

A) EL BOSQUE SIEGFRIED

OBJETIVOS:
Destruir el Stuka; localizar la palanca; descubrir la escotilla; encontrar la entrada al subnivel uno

Este es un nivel complicado, repleto de francotiradores y nidos de ametralladoras. Liquida a los dos

soldados que hay en el camino y a los tres siguientes en la vía principal. Encárgate de los francotiradores apostados en los árboles. Sigue la ruta principal hasta el final y avanza arrastrándote hacia la derecha. Baja por el camino hasta llegar al cementerio, donde encontrarás tres nazis que despachar. Continúa adelante hasta llegar a otra camino ancho y encamínate hacia la izquierda, yendo con mucho cuidado cuando veas el camión blindado. Hay una ametralladora montada en lo alto que deberás destruir antes de seguir adelante.

Cuando llegues al final, gira a la derecha, a través de los árboles, y llegarás a una bifurcación. Por la derecha encontrarás un botiquín, y por la izquierda un túnel. Desciende y toma la primera a la izquierda que conduce a un claro. Fulmina a los dos soldados y al tipo sentado en la torre de vigilancia detrás del avión. Cuando lo hayas logrado podrás destruir el bombardero y salir por la puerta principal.

Continúa por la izquierda hasta que veas un par de búnkers con ametralladoras en el puente. Encárgate de ellos desde una distancia prudencial. La palanca está a la derecha. Prosigue por el siguiente sendero a la derecha hasta llegar al tramo final del camino con una ametralladora a lo lejos.

Corre raudo hacia la izquierda y aminora el paso cuando veas el edificio fortificado a lo lejos. Acaba con las ametralladoras y entra agachado en la sala, donde hallarás la entrada al fuerte. Pero eso no es todo, ni mucho menos. Sigue por la alcantarilla y luego trepa por la escalera que hay al final, donde te espera otro emplazamiento con ametralladora (ya te advertimos de que no era pan comido). Avanza a rastras por el lado derecho, dispara al guardia de la ventana y tuerce a la izquierda, después a la derecha, y a continuación podrás entrar en el subnivel uno del fuerte.

B) SALA DE OFICIALES

OBJETIVOS:

Enviar un falso S.O.S.; encontrar las órdenes del Coronel Muller; conseguir la llave de los niveles inferiores; encontrar la máscara de gas

Tendrás que abrirte paso a tiros por el fuerte para detener lo que se cuece allí dentro. Avanza por el pasillo rojo hasta el final. Luego, tuerce a la izquierda hacia la sala de radio. Al igual que antes, oirás el ruido de la estática. Envía el S.O.S., vuelve por donde has venido hasta el otro pasadizo y trepa por la escalera que hay al final de éste. Sube por las escaleras hasta la ametralladora, dispara a la caja de la izquierda y suelta una granada por el agujero antes de bajar tú. En el pasaje, dirígete a la izquierda y desciende un nivel de un salto. Acaba con los



guardias antes de seguir adelante por el pasillo y descubrirás una mesa que contiene las órdenes. Vuelve atrás y toma el pasillo de la izquierda hasta el edificio C. Por si te hace falta, hay otro botiquín detrás de los escombros.

Sigue por la otra puerta, luego sube por la escalera, avanza por el respiradero y baja a la siguiente sección, la fábrica de gas. Ten cuidado, porque hay un montón de soldados por aquí. Ve a la izquierda, descendiendo por la rampa, hasta el siguiente nivel, donde hallarás la puerta azul que conduce a la siguiente zona. Sin embargo, todavía te faltan la llave y la máscara, así que avanza por el corredor hasta que encuentres las dos puertas a tu izquierda. En una de las habitaciones está la máscara sobre una mesa, y la otra es un dormitorio. Dispara al tipo del lavabo y arrebátale la llave. Entonces, quédate en la sala hasta que te hayas encargado del pelotón de soldados que aparecerán por la puerta. Regresa a la puerta azul, ábrela y sigue adelante.

C) PRODUCCIÓN DE GAS MOSTAZA

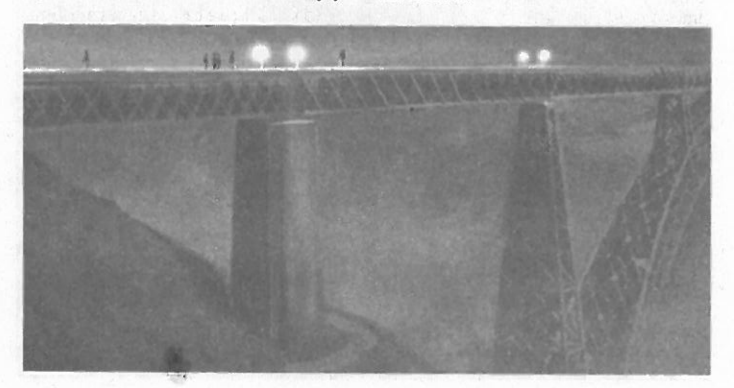
OBJETIVOS:
Activar la válvula uno; activar la válvula dos; salir del fuerte

Para ser un nivel tal pequeño la verdad es que hace falta mucha potencia de fuego. Dirígete a la izquierda cruzando la sala con la bombilla roja y disparando a todos los soldados que te encuentres por el camino. Después, sigue por la derecha hasta la siguiente habitación. Sigue por el pasadizo de tuberías, donde encontrarás una serie de puertas bloqueadas. Quédate quieto y dispara unos cuantos tiros por el corredor. Los nazis que hay al otro extremo muy pronto acabarán volando en pedazos. Avanza por el pasadizo, suelta una granada al final y luego baja tú. Acaba con los tres guardias que encontrarás, súbete a la pasarela y sigue por ella hasta el final. Hallarás una válvula en la siguiente estancia que puedes emplear para activar uno de los productos químicos. Pasa a la siguiente habitación para activar la segunda. Quédate aquí hasta que hayas acabado con todos los soldados que aparecerán por la esquina. Luego sigue por el pasadizo hasta llegar a otra pasarela. Encarámate a ella y avanza por el respiradero del fondo para finalizar la misión.

MISIÓN 5: SABOTEAR LA CENTRAL HIDROELÉCTRICA DE RJUKAN

A) LAS COMPUERTAS

OBJETIVOS:
Detener el flujo de agua; destruir los seis relés; desactivar la red eléctrica; entrar en la central hidroeléctrica



La primera parte es sencilla, pero las cosas se van complicando. Gira la rueda que hay enfrente para detener el flujo de agua, y luego dispara a los dos soldados del final del pasadizo. Gira la siguiente rueda para abrir la compuerta y baja por la torrentera. Aquí encontrarás media docena de guardias, de los cuales te podrás deshacer fácilmente con unos cuantos tiros de tu rifle. Sigue por el túnel de la derecha y gira a la izquierda cuando se ensancha, siguiendo este pasaje hasta que tuerza a la derecha. En la habitación después de la sala de las ventanas amarillas encontrarás una rejilla. Agáchate y sigue el conducto hasta el final, donde hallarás el primero de los relés. Sal de aquí y dirígete a la derecha en la encrucijada hasta que llegues a una escalera. Dispara al guardia y luego trepa hasta otra rejilla a la izquierda. Sigue este sistema de respiraderos que te conducirá hasta al tercer relé y a otra habitación con las ventanas amarillas. Allí hay una rampa que desciende. Tuerce a la derecha al final y descubrirás el cuarto relé. A continuación, vuelve al camino principal y acaba con los guardias y científicos de la habitación a la derecha. Apaga el generador principal mediante el interruptor en la pared izquierda, y cárgate los dos últimos relés. Si sigues por la izquierda pasarás por delante de una torre de refrigeración y una sala llena de tuberías, y finalmente llegarás a la entrada de la central hidroeléctrica.

B) GENERADORES DE DESTRUCCIÓN

OBJETIVOS:

Inutilizar todos los generadores; cerrar el paso de agua a los depósitos de calefacción; destruir todos los archivos de investigación; localizar el Informe de Resultados D20; encontrar el ascensor

Acaba con los dichosos científicos y baja a la fábrica. Sube por la escalera de la Estación Dos y sigue por el camino de la derecha. Destruye los tres generadores de la habitación a la derecha y sigue por el camino que se acaba de abrir hasta la Estación Tres. Por aquí, verás una rueda en la pared; gírala para detener la mitad del flujo al generador y luego avanza agachado por la esquina y encárgate de la ametralladora que hay al fondo. Aquí, una rejilla te permite acceder a la siguiente estancia, donde hallarás otra rueda detrás de un depósito. Gírala para desactivar los generadores por completo. Sigue avanzando hasta llegar al laboratorio de investigación y entra de rastras en la habitación de la derecha para destrozar el primer par de los seis archivadores. Continúa avanzando, después tuerce a la izquierda y liquida a los dos soldados para conseguir el Informe de Resultados D20. Más adelante encontrarás otro archivador, y en la esquina dos guardias más y otro par de archivadores. Al final del recorrido encontrarás los últimos archivadores y un trío de nazis que bloquean el acceso al ascensor. Acaba con ellos y métete dentro.

C) TRAICIÓN EN EL TELEMARK

OBJETIVOS:

Abrir la válvula de escape de emergencia; desviar las tinajas de agua pesada; conseguir el plan de entrega; localizar el garaje; inutilizar el camión

Despacha a los tres guardias y dirígete a la habitación de los casilleros. Haz caso omiso del corredor de la izquierda, avanza hasta la primera tinaja y gira la rueda para desviar un cuarto del agua. Sigue hasta la segunda tinaja y repite el proceso. Luego, sube a la pasarela de la siguiente sección y abre la válvula de emergencia que hay en el extremo. Baja y ve a las siguientes habitaciones, donde hallarás las tinajas tres y cuatro. Sube por la escalera hasta lo alto de la cuarta tinaja y encontrarás varios ítems que te ayudarán a seguir adelante.

Desciende y sigue los raíles que conducen abajo. Aquí hay un pasaje a la izquierda con unos guardias que están de cháchara. Acaba con todos y consigue el plan de entrega en la pared derecha. Después vuelve a la ruta principal y sigue

hasta el garaje. Avanza disparando lateralmente desde la esquina y elimina a los guardias de la derecha, pero cuidado con el que se escabullirá detrás de ti. Una vez hecho esto, haz estallar el camión y sal por la puerta de la izquierda.

D) AGUA PESADA

OBJETIVOS:
Inutilizar ambos camiones; inutilizar el generador eléctrico; sabotear el transbordador

Ya estás en la parte final de esta misión, o sea que mantén el tipo. Haz estallar el camión que hay a mano derecha y sigue abriéndote paso por el camino, acabando con los soldados que te encuentres. Cuidado con los que llevan Panzershreks (son los que se arrodillan y se toman su tiempo para apuntar). Mátales a ellos primero o te pondrán en un aprieto. Cárgate el segundo camión y sigue despejando la zona, con cuidado de no recibir un disparo de los francotiradores apostados en la pared del desfiladero. Liquida a los dos guardias en la entrada del pueblo y sigue por la izquierda, por debajo del arco de piedra, hasta que vislumbres un trío de nazis al lado de la central eléctrica. Acaba con ellos y vuela por los aires el generador eléctrico. Acto seguido, agarra la ametralladora y encárgate de los soldados que vienen por la esquina. Cuando hayas terminado con ellos, regresa a la ruta principal y entra en el muelle del transbordador. Hay tres guardias que despachar antes de fijar tu atención en el sabotaje del barco. Luego, emprende el camino de salida de la misión. Buen trabajo, soldado.

MISIÓN 6: CAPTURAR EL TESORO SECRETO ALEMÁN

A) PASO ENTRE LAS MONTAÑAS

OBJETIVOS:
Destruir el combustible para el generador; localizar la entrada a la mina

La primera parte de esta misión es más dura que el granito. Los nazis son muy rápidos y parece que todos lleven un bazuca. Presta mucha atención e intenta cargártelos con el primer disparo. Sigue por el desfiladero hasta que llegues a la fábrica de tuberías por cualquier lado. Liquida a los francotiradores situados en lo alto de las paredes antes de seguir avanzando, y recoge todo lo que puedas. El desfiladero da paso a una zona de carga. Acaba con el francotirador del balcón a la derecha, y después encárgate con cuidado del nido de ametralladoras que hay en la esquina izquierda. Salta por encima de la ametralladora y prosigue por el desfiladero hasta encontrar un giro muy pronunciado a la izquierda. Síguelo hasta llegar a lo alto de la colina y encárgate de los guardias que aparecerán.

En la cima, tuerce a la derecha y derriba al francotirador que hay en la pared izquierda. Después, sigue por el pasaje a mano derecha hasta el depósito de combustible del generador. Aquí tendrás que encargarte de algunos guardias, pero cuando hayas terminado con ellos ya podrás hacer estallar los cuatro depósitos y salir del almacén. La entrada a la mina está más adelante. Mata a los dos guardias y adéntrate en ella...

B) MINA SUPERIOR DE MERKERS

OBJETIVOS:
Eliminar ocho miembros del escuadrón de demolición de la SS; recuperar el manuscrito Dahood; conseguir la llave del ascensor; localizar el ascensor

En este pequeño pero difícil nivel tendrás que andarte con ojo. Los soldados tienen la dichosa manía de escabullirse detrás de ti, y lo último que necesitas es que te arreen un proyectil de bazuca en toda la nuca. Puede ser perjudicial para la salud.

El primer miembro del equipo de demolición está siguiendo todo recto después de entrar en la mina (así les podrás reconocer más adelante). Continúa por el camino hasta que vire a la izquierda y baja por ahí para acabar con el segundo miembro. A continuación, regresa al camino principal.

El tercer y cuarto miembro del equipo de demolición están en la siguiente caverna grande, así que despáchalos. Echa un vistazo detrás de las dos vagonetas de carbón al fondo de la gruta y encontrarás el manuscrito Dahood. Sigue avanzando por el pasaje que conduce a la derecha. En un pasadizo a la derecha se encuentra otro miembro del equipo. Agarra la llave del ascensor de encima la mesa antes de irte. Ten cuidado al salir del túnel, porque hay un par de soldados que intentarán pillarte desprevenido. Mantén los ojos bien abiertos.

En una pequeña estancia a mano derecha que encontrarás más adelante está el sexto miembro del escuadrón, y en otra habitación a la izquierda te espera el séptimo. De nuevo, vigila detrás de ti al salir, porque vienen unos soldados armados con bazucas. En la siguiente sala a mano derecha está el último miembro de la pandilla, y cuando salgas de ella llegarás a una gran caverna donde está el ascensor.

C) CUEVAS DEL TESORO

OBJETIVOS:
Localizar el inventario de Curator; localizar y desactivar las bombas

Otra vez estamos ante un nivel la mar de complicado gracias a la cantidad de soldados equipados con bazuca que hay situados estratégicamente. Unos reflejos rápidos son vitales. Avanza por el pasaje y entrarás en una gruta con dos soldados de guardia. El más alejado lleva un bazuca, así que dispárale a él primero. A continuación, desactiva la bomba de la derecha. Sigue por el túnel de la derecha y continúa hasta el final, cargándote a todos los guardias (una media docena) que te encuentres por el camino.

Encontrarás el inventario de Curator en esta sala, junto con un par de objetos que recoger. De vuelta a la primera caverna, avanza hasta otra gruta donde encontrarás tres bombas que desactivar; una la izquierda, otra a la derecha y la tercera justo enfrente. Atento al tipo del bazuca que se colocará a tu espalda y el francotirador que aparecerá por la izquierda mientras avanzas. Salta del ascensor al conducto de ventilación y finiquita a los dos soldados desde la seguridad que te proporciona el conducto. Sal fuera, desactiva la bomba y liquida al otro individuo en el entablado.

Antes de pasar a la siguiente fase, aún te queda otra bomba que desactivar. Selecciona el bazuca y desplázate lateralmente a la derecha en la entrada de la mina, apuntando al otro lado del puente. Dispara unos cuantos proyectiles a las sombras y apártate cuando veas un destello de luz que viene hacia ti. Cuando hayas liquidado al del bazuca, encárgate de los otros dos soldados, recoge el botiquín que hay debajo del puente y prosigue hasta la siguiente cueva.

Ándate con ojo en este pasaje. Aparecerán dos guardias, uno de ellos con bazuca; dispárale rápido o notarás un buen impacto en todos los morros. En la siguiente gruta elimina al tipo del fondo, avanza dispa-



rando lateralmente para desarmar la bomba y luego cepíllate los dos guardias de la cueva de la derecha. Allí hay otra bomba, escondida entre las obras de arte. Una vez desactivada, sal de aquí _yendo con cuidado al volver al pasadizo_ y llegarás a la gruta final donde hay cuatro bombas. Desármalas todas y sigue por el pasaje de la derecha. Al llegar a la escalera, sube por ella y ya estarás fuera.

MISIÓN 7: HUIDA DE LA FÁBRICA DE COHETES V2

A) ENSAMBLAJE DE BOMBAS VOLANTES

OBJETIVOS:

Encontrar la lista de objetivos para las V1; destruir el sistema de control de lanzamiento de las V1; abrir las puertas blindadas; localizar la escotilla de emergencia

Espera a que los dos soldados salgan de su cabaña y vengan hacia ti para finiquitarlos. Corre hacia el túnel y acaba con los dos guardias que hay allí. Acto seguido, lanza una granada por la escotilla de la derecha. Salta abajo y dispara al primer guardia. Después acaba con los otros tres que hay al doblar la esquina y recoge el botiquín antes de trepar por la escalera. Corre por el túnel y elimina a los dos guardias que hay. Luego, sigue hasta el fondo, donde te esperan un par más con cara de diñarla. Desciende al siguiente nivel, liquida a dos soldados más y ábrete paso hasta el laboratorio de pruebas. Atento al científico de tu izquierda, que puede ponerte en problemas.

Continúa avanzando hacia la oscuridad y mata al tipo del final. A continuación, despeja las dos habitaciones antes de seguir adelante. Ábrete paso por el siguiente almacén, (donde se encuentran las puertas blindadas) y limpia la estancia al final del túnel. Hallarás la lista de objetivos de las V1 en esta sala. Hazte con ella y avanza por el pasadizo, donde un par de científicos están custo-



diando las puertas del Sistema de Control de Lanzamiento. Liquídalos, abre las puertas, destruye el sistema de control y regresa a tiro limpio al almacén donde viste las puertas blindadas.

En la siguiente parte deberás actuar con mucho cuidado. Salta por encima de las cajas hasta el otro extremo del túnel y quédate quieto hasta que divises el pelotón de soldados. Luego, acaba con ellos. Cuando hayas terminado, salta al túnel y sigue hasta el laboratorio donde encontrarás la escotilla de emergencia.

B) FABRICACIÓN DE VENGANZA

OBJETIVOS:

Encontrar la lista de los científicos; conseguir los planos de la V2; acceder al laboratorio de control; sabotear el sistema de guía giroscópica; encontrar la zona de lanzamiento

Una misión larga y ardua que requerirá de tus mejores dotes de tirador, ya que incluso los científicos hacen gala de una increíble puntería. Por suerte, no hay tipos con bazucas, lo cual simplifica un poco la cosa. Al principio, hay dos soldados que tendrás que despachar antes de llegar al largo túnel, y tres más te esperan para prepararte una emboscada. Acaba con ellos y sigue por el túnel principal, girando a la derecha y posteriormente a la izquierda hasta llegar a un pasaje bien vigilado.

Avanza por esta sección hasta torcer a la izquierda, y luego a la izquierda de nuevo, hasta alcanzar una zona sin salida. En la habitación de la izquierda está la lista de los científicos. Regresa al túnel principal y sigue por el pasaje de la derecha, saliendo por la habitación de la izquierda. Trepa por el agujero y prepárate. Tienes 15 o 16 soldados que cargarte, así que no avances más de lo necesario y ve moviéndote entre pasadizos. Después, ábrete paso hasta el siguiente almacén.

A lo largo del túnel encontraras los planos de la V2 en una mesa a tu izquierda, pero ten cuidado con los francotiradores de la pasarela. Trepa y avanza por el estrecho corredor, que acaba convirtiéndose en un pasadizo largo y bien protegido. Dispara a los científicos del final y entra en el laboratorio que se esconde detrás de la enorme puerta que hay enfrente. Sabotea el sistema de guía giroscópica y sal por el otro camino hasta llegar a un pasadizo repleto de guardias. Cuando regreses al túnel principal, dirígete a la derecha hasta que llegues al sitio de lanzamiento. Dispónte a esquivar todas las balas que puedas...

C) GOTTERDAMMERUNG

OBJETIVO:

Lanzar la V2 saboteada

Pues aquí estás; has logrado abrirte paso hasta el último nivel que, como era de esperar, es más duro que una piedra. A menos que no cuentes con un plan de lo más astuto, claro está... Para eso estamos aquí nosotros; para proporcionarte ese brillante plan. Sigue las instrucciones atentamente.

A estas alturas seguro que eres un monstruo con las armas, así que selecciona la escopeta y abalánzate sobre los dos soldados que hay al final de túnel. Cuando te los hayas cargado, tuerce a la izquierda hacia esa grieta en la pared y acaba rápidamente con el tipo del bazuca y el francotirador que hay detrás suyo. Observa las cajas, luego date la vuelta y liquida a todos los soldados que aparecen de en medio de la nada, prestando máxima atención a los que lleven bazucas. Cuando tengas un momento, aprovecha para cargarte tantas cajas como puedas, puesto que bloquean la entrada a la plataforma de lanzamiento.

Cuando hayas terminado, salta por el acantilado y encárgate de todos los nazis que encuentres. El inevitable búnker está al fondo del desfiladero a la derecha. Llega hasta allí y suelta unas cuantas granadas en el agujero que hay encima. Eso dará cuentas de los científicos que hay dentro. Después, puedes bajar por el agujero y activar el interruptor de ignición. El cohete se convertirá en una bola llameante de fuego y tú, cómo no, te habrás convertido en un héroe de tomo y lomo. Tropecientas mil medallas te esperan en el cuartel general; ¡vaya repaso les has dado, muchacho!

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Estemos o no ante la última revelación de Lara, lo que sí podemos afirmar es que se trata de su juego más duro. Déjanos echarte una mano...

ANGKOR WAT

NIVEL DE ENTRENAMIENTO DE VERNER

Este nivel es equivalente al de la mansión de Lara de los primeros episodios, así que no te va a dar muchos dolores de cabeza. La misión no conseguirá estimular a los jugadores experimentados pero resultará una presentación sencilla para los menos familiarizados con la serie. Verner te explicará cómo realizar todos los saltos y giros. Incluso cuando te rete a competir, el resultado será irrelevante.

Después de las primeras clases de Verner, Lara podrá explorar un poco antes de la siguiente sección de la clase. Aprovecha la oportunidad para desplazarte hasta el saliente de la izquierda y hacerte con el primero de los Cráneos Dorados. Cuando tengas que realizar la primera demostración de saltos, falla a propósito y sumérgete en el agua para conseguir el siguiente Cráneo Dorado. Utiliza los escalones para salir y termina las secciones educativas: esquiva al jabalí hasta que Verner se ocupe de él.

Cuando sea la hora de ir a nadar, sumérgete hasta el fondo del estanque y encontrarás otro Cráneo Dorado. Luego pasa nadando por la pequeña entrada que hay bajo la superficie para recoger dos botiquines de diferente tamaño. Hay otro Cráneo Dorado en la gran zona a mano derecha de las estatuas rojas del vestíbulo principal: También hay dos Cráneos Dorados más escondidos en el vestíbulo que hay después del encuentro con los dos Jabalíes. Uno está situado a la derecha, justo en el portal, y el otro se encuentra en el pequeño espacio a mano izquierda. Después de empujar la palanca, utiliza la función sprint para escapar por el pasillo y pulsa Círculo para rodar bajo los dardos venenosos. Hay otro Cráneo Dorado en el pasillo situado encima del lugar por donde entras a los túneles con Von Croy.

Continuando con la educación de Lara, la siguiente tarea es activar el interruptor que abre el sello. Gira y colócate de cara a la parte derecha del fondo de la sala antes de trepar por la pared. Lara tendrá que gatear para entrar en el túnel y tendrá que apresurarse a llegar al pasillo situado encima de la sala. Saltar a la cuerda es muy fácil: sólo tienes que saltar y mantener pulsado el botón Acción para agarrarte. Mantén pulsado R2 para conseguir impulso balanceándote hacia adelante y hacia atrás cuando te encuentres encima del balcón. Cuando Lara esté en esta posición suelta el botón de Acción y se lanzará sin ningún problema. Quizá tardes un poco en acostumbrarte, pero después de practicar un poco te

saldrá casi sin pensarlo. Pulsa el interruptor y salta al agua para empezar la competición.

Cuando Verner le presente a Lara el reto del objetivo final, no te preocupes demasiado si has recogido los ocho Cráneos Dorados. El hecho de haber recogido o no estos secretos condicionará que Verner y Lara tomen una ruta u otra. En la primera no hay trampas, y lo peor que puedes encontrarte son hoyos con pinchos y puentes cortados. Elija la que elija Lara, ninguna de las dos resulta demasiado estimulante y el resultado es irrelevante.

LA TUMBA DE SETH

A Verner le sustituye un guía que alumbrará la ruta dé Lara. Éste no se apartará del camino, pero matará a los animales que salgan de la cueva. Mientras te muestra el camino a seguir, corretea tras él a la vez que recoges ítems. Desde el principio tienes que recoger las antorchas de la pared de la derecha antes de salir como un rayo hacia el túnel de la izquierda para conseguir más antorchas.

Regresa al sendero y sigue al guía, que irá encendiendo antorchas. En un agujero del suelo encontrarás una escopeta oculta junto con un escorpión y aparecerá un perro que tendrás que liquidar. Al final el guía abrirá una sala a la izquierda. Hay tres botones en el muro que tienes que pulsar. Uno te dará un botiquín, el otro hará que una cámara inferior se llene de arena y el otro no hará nada. Junto a la última palanca hay una rampa que conduce al puente de arena recién formado, donde encontrarás la primera pieza del Ojo. Se abrirá la puerta y el guía entrará en otra sala: desactivará una trampa de cuchillas, lo que facilitará el hallazgo de la segunda pieza del Ojo. Combina los dos ítems y crea el Ojo de Horus, que puedes usar en el sello de la sala principal.

Las dos zanjas cerca de la entrada de esta sección contienen munición y botiquines adicionales que tienes que recoger antes de seguir de nuevo al guía, que se ha dirigido a la izquierda y ha entrado en una pequeña sala llena de líquido. No te sumerjas en el líquido porque el guía incendiará toda la sala. Sigue la dirección que tome en el cruce y entra en la sala siguiente, donde se encontrará el paso cortado. Déjale ahí, regresa al cruce, sigue hacia adelante y baja la colina hasta llegar a la sección verde. Rodea el borde de esta sala y sal por la puerta hasta que te tropieces con un grupo de puertas y una cuerda. Tira de ella y liberarás al guardia. Cuando incendie la planta de debajo, gira y deslízate por la cuerda de la derecha. Este túnel te conducirá a una pequeña sala en la que encontrarás una Escopeta y una cuerda de la que tienes que tirar. La puerta del fondo de la sala se abrirá y tendrás que cruzarla.

De nuevo en la sala principal, el acertijo es cómo abrir la puerta del fondo. El



secreto lo encontrarás en las cinco antorchas de la pared y en los paneles del suelo, que dejan pasar la luz del mar de fuego de debajo. Para empezar sitúate encima del primer símbolo: si lo haces sin tocar otro panel del suelo una de las antorchas se encenderá. Salta en diagonal hacia la derecha en el segundo panel en llamas. Da otro salto hacia adelante. Luego gírate y salta en el siguiente símbolo transparente antes de dar el salto final hasta la forma de ojo delante de la puerta. Si has calculado tus saltos con precisión, entonces la puerta se abrirá; si no, regresa a la cuerda en la otra sala y empieza de nuevo.

En cuanto la puerta se haya abierto, recoge el reloj de arena y regresa a la sala principal. Explora la zona todo lo que quieras: el guía reaparecerá y dirigirá a Lara por uno de los pasillos a mano izquierda. Al final del pozo, el guía escapará aterrorizado y te dejará solita. En este punto te atacarán tres escorpiones, pero tú continúa hacia adelante hasta que llegues a la sala en la que hay una estatua verde enfrente. Coloca las Arenas Eternas en las manos de la estatua y contempla como se descubre la Esfinge entre la arena. Ahora Lara deber dirigirse a ese monolito, trepar hasta su boca y deslizarse en la oscuridad para terminar el nivel, las Cámaras Mortuorias...

CÁMARAS MORTUORIAS

Dentro de la Esfinge hay una pequeña sala con una puerta cerrada en un extremo y una palanca en el otro. La solución es obvia, pero hay una trampa al otro lado. Deslízate en el centro del foso de pinchos, recoge la estrella y luego da un salto mortal hacia la izquierda lo más rápido que puedas porque saldrán enormes pinchos de las formas del suelo y se cargarán a los lentos. Recoge el botiquín al pie de la colina, dispárale a los tarros para hacerte con los bonos de vida adicionales y utiliza la función sprint para cruzar dos anillos de púas.

Al final llegarás a una sala llena de pinchos y una espiral azul. Utiliza la Estrella de Orion de la palanca del muro para retirar las púas y activar las cuchillas giratorias. Intenta programar tu salto de manera que aterrices justo después de que uno de los brazos haya pasado, luego da un paso atrás y mantén pulsado el botón de Acción para colgarte del extremo del saliente. Trepa hasta llegar a lo alto y salta a la plataforma lejana. En la sala principal, acércate al mausoleo y deja que Lara robe el Ankh. La sala adyacente contiene cuatro sarcófagos que se abren, dejando al descubierto Momias que se pueden retrasar pero no destruir. La estatua del centro de la sala se encuentra en una plataforma de presión roja. Empújala hasta la plataforma a un lado de la sala y escapa a través del ataúd abierto.

A mano izquierda de esta cueva hay una pendiente por la que puedes trepar hasta un muro. Súbete y entra en la sala en la que dos Momias están tendidas en el suelo. Recoge la Serpiente Dorada y escapa a través del agujero del muro cuando las Momias resuciten. En la sala siguiente hay una trampa y tienes que cruzarla lo más rápido posible. Dirígete a la esquina izquierda y en lugar de morir aplastada, Lara ascenderá sana y salva. Con cuidado, métete en el agujero del suelo y regresa a la cueva. Sube los escalones, cruza un puente de cuerda que te conducirá al templo bajo la bóveda y luego dirígete a la sala.

Para llegar al pequeño agujero de la pared de la izquierda tendrás que dar un buen salto y sólo conseguirás un par de proyectiles. Hay una palanca en el muro izquierdo detrás de las púas, pero el ítem que tienes que recoger se encuentra bajo la rejilla en el centro de la habitación. No te compliques: da un brinco y agárrate a la superficie de encima. Escala un poco y aparecerá un interruptor que abrirá la puerta de debajo de la entrada. A través de esta abertura descubrirás dos palancas, la primera girará 90º toda la sección y la segunda abrirá otra puerta.

Regresa a la cámara ahora invertida y baja para recoger la Mano de Siurs. Sigue avanzando hasta que regreses a la sala principal otra vez, donde un salto a la derecha bajo los pinchos y otro salto hacia la salida descubrirán una cuerda. Tira de ella y la sala



volverá a su posición normal. Se levantarán dos Momias, pero puedes librarte de sus garras si trepas por el muro. Coloca el objeto con forma de estrella en su ranura y salta para agarrarte a la cuerda y acceder a la abertura. Con el Talismán Escarabajo finalmente en tus manos, cárgate a los perros, sigue hacia adelante y regresa a la cueva. Entonces cruza el templo a toda prisa y mete los ítems en las ranuras. Cuando la arena llene la sala, esquiva a la Momia y escapa a través del final del nivel.

EL VALLE DE LOS REYES

Desde un buen principio, seis Ninjas atacarán a Lara. Utiliza la escopeta para dar buena cuenta de ellos con toda la precisión y rapidez que puedas y muévete sin parar para esquivar sus disparos. No malgastes munición aquí porque con las pistolas bastará. Mientras estés luchando, el traidor de tu guía se largará de la escena en un Land Rover situado en la parte izquierda. No te molestes en perseguirle porque te esperará. En lugar de eso, acaba con el último de los guardias y recoge la llave de contacto que ha caído al suelo. También hay un botiquín grande a la derecha, además de cualquier otro ítem que hayan dejado los muertos.

Utiliza la llave en el Jeep para empezar con la sección de conducción. El otro Land Rover te adelantará a toda prisa, lanzándote granadas. Deja que se pierda en la distancia y conduce a un paso más tranquilo y controlado. Después de la primera curva hay una colina a mando derecha que te lleva hasta un foso. Sigue el camino con mucho ojo y esquiva los fosos y trampas hasta que se empiece a cargar la siguiente sección.

Hay poco por descubrir en la vastedad de este desierto, de modo que continúa conduciendo hasta que llegues a un edificio rodeado por un andamio. El agujero a mano izquierda muestra un evidente camino para subir y enfrentarte con el guarda antes de recoger todos los ítems de la zona, incluido botiquín en el hueco de la pared. Sal de esta parte y echa un vistazo al otro lado del andamio. En la esquina



del edificio hay un agujero en las barras por el que se puede pasar. Sigue trepando y utiliza la cuerda para pasar a otro agujero algo más lejano. A la derecha hay un interruptor semicircular que sobresale de la pared. Salta hacia arriba y mantén pulsado Acción para agarrarte a la palanca y bajarla. Regresa al jeep y cruza las puertas ahora abiertas. La estructura que te encuentras justo delante no contiene mucha cosa, aparte de un botiquín en el hueco central. Después de regresar al jeep, ve a la parte izquierda de la cara de la colina. Caerán rodando tres pinchos gigantes, el primero a la derecha, el segundo a la izquierda y el tercero otra vez a la derecha. Apártate todo lo posible de los pinchos, de modo que no prescindas de los espejos retrovisores y conduce todo lo pegado al muro que puedas.

En el horizonte verás muchas colinas y fosos con pinchos. Los pequeños túneles laterales prometen mucho pero ofrecen poco porque son inútiles excepto para los pinchos. Sigue conduciendo hasta que llegues a los campos verdes. Esta gran zona de juego está vacía, aparte de las colinas y las trampas de pinchos. Sigue avanzando por las colinas y dirígete a la roca que corona las cuatro sierras. Entra en la sección siguiente y luego conduce hacia la columna decorada. Un guarda empezará a dispararte desde la plataforma, pero si te diriges a las bases de madera acabará hecho papilla. Al norte encontrarás una cueva verde y el final de este nivel. No te asustes: sigue conduciendo hasta que la oscuridad te engulla...

EL TEMPLO DE KARNAK

Olvídate del jeep y trepa por el muro hasta llegar a la plaza. Bajo el monolito hay dos arañas venenosas y un equipo médico. A la izquierda hay tres aberturas: las dos laterales están vacías, de modo que entra en la del centro. Da un salto rápido al bloque y Lara podrá trepar hasta lo alto de los muros. Allí encontrará municiones adicionales y algunas provisiones médicas. Con tal lote acumulado en el inventario, regresa a la sala del medio y métete en el agujero. Gatea hasta que llegues a una sala secreta llena de porcelana´valiosísima que te suministrará más provisiones. Sal de esta sala secreta y regresa a la plaza. Ante ti verás una línea de pilares que conducen a un vestíbulo bordeado de estatuas. En la última sala la atención de Lara se centrará en un agujero en el techo: ahí es donde tienes que dirigirte.

Si activas los dos interruptores cuadrados se abrirán las puertas que conducen a la primera Jarra y a otra escopeta. En cuanto las tengas en tu poder, regresa al vestíbulo principal y sumérgete en el agua. Recoge las bengalas del fondo y abre la puerta pulsando Acción. Por Entonces Lara se estará quedando sin oxígeno, de modo que nada hasta la bolsa de aire y salta para hacerte con el arco y las flechas. Sigue nadando hacia adelante y llegarás a una gran puerta negra sin ningún método visible de apertura. Gira y nada hacia el muro lejano.

Encontrarás una pequeña abertura y, dentro de esta oscura sala, más munición y un arco y una flecha. Regresa a la superficie y dirígete a la plaza de nuevo. A mano izquierda hay una torre y un muro a los que te puedes subir con facilidad. Utiliza el muro para saltar a la derecha y llegar a una colina de arena. Sigue avanzando hasta que llegues a unos pasillos situados en la parte más alejada. Explóralos, encuentra más ítems y luego baja al nivel del suelo. En la sala de la derecha hay un bloque por el que puedes escalar. Esta sala es la que aparecía en una secuencia anterior. En el centro hay un cuenco y un interruptor que sobresale de la pared de detrás. Métete en el foso de la parte derecha y encontrarás otro equipo de salud y un escorpión. Sal trepando, utiliza las barras de encima para saltar por encima del agujero, acceder al interruptor y pulsarlo. Se abrirá una puerta detrás de Lara que dejará al descubierto un insecto y otro interruptor. Tira de la palanca y contempla la caída de la columna, que hará bajar el cuenco con ella. Dirígete a esta nueva abertura y cuélgate del borde antes de dejarte caer. Escondidos en los muros de la derecha e izquierda se encuentran los agujeros en los que puedes insertar la Jarra. Métela en cualquiera de las cavidades por ahora ya que Lara descubrirá su pareja más tarde. La salida está situada más arriba, en el muro, y llevará a Lara de regreso al templo y al final del nivel.

EL GRAN VESTÍBULO

Explorar este diminuto nivel al completo te llevará sólo un par de minutos. Más tarde Lara regresará y pasará más tiempo en él, pero por ahora sólo está de paso. Empieza avanzando hacia la izquierda y entra en un área abierta. A la derecha encontrarás dos escorpiones: fríelos. Súbete al pequeño saliente que conduce a los pasillos de más arriba y recoge la munición que encontrarás primero a mano izquierda y más tarde a mano derecha. Sigue los pequeños senderos que cruzan entre columnas y recoge más antorchas antes de descolgarte de nuevo al suelo. Más arriba hay un pasadizo que conduce la derecha y a una zona rocosa. Sigue avanzando hacia la derecha y, por el momento, te habrás merendado este nivel.

EL LAGO SAGRADO

Sigue adelante y descubrirás dos murciélagos y un cocodrilo. Utiliza el terreno elevado para esquivar al reptil y la escopeta para cargártelo. Encima de una pequeña roca hay un diminuto paquete de provisiones médicas que tienes que recoger antes de trepar encima del agua y freír a un par de cocodrilos más. A la izquierda hay una entrada tallada en la cara de la roca: olvídate de ella por ahora y métete en el agua. Nada hacia adelante y encárgate

de cualquier cocodrilo que te encuentres. Al oeste hay una pequeña caverna con una caja de antorchas al fondo. Hazte con ellas y sal trepando por la colina cercana. Te encontrarás ante la entrada de una cueva, así que métete dentro y baja la colina hasta que llegues a una cuerda. Súbete al poste y salta a la base del siguiente desde lo alto. No te preocupes, no es tan complicado como parece. Utiliza la vista en primera persona para comprobar la posición de Lara con relación al objetivo y pulsa saltar. Haz lo mismo en el siguiente poste y dirígete a la cámara siguiente: no encontrarás ningún objeto excepto una cadena, de la que debes tirar. Después de contemplar cómo se abre la puerta principal, regresa a la sala de los postes y utilízalos de nuevo para sumergirte en el agua. El túnel conduce al Lago Sagrado, pero date prisa porque hay dos cocodrilos más en el agua.

Con este obstáculo fuera de vista, nada hasta el castillo y tira de la palanca (el ángulo de cámara es tan preciso que te la mostrará). Aprovecha la oportunidad para salir del agua y recoge la salud y los proyectiles adicionales en los salientes. Sumérgete de nuevo y pasa nadando a través de la abertura más pequeña. Después de abrir la puerta, pasa por el primer hueco estrecho y en el segundo sal a la superficie. Haz que Lara tome aire antes de volverte a sumergir y dirígete al diminuto túnel de la derecha. En la primera sala sólo encontrarás un espejo grande, pero intenta salir a la superficie en medio de la sala y parecerá que la cabeza de Lara rompe la piedra y descubre una nueva sala. En el pedestal encontrarás la última Jarra y Uzis por el suelo. Con este nuevo lote en la mochila, regresa al castillo y párate a respirar una vez más. Con las dos últimas puertas abiertas, métete en el segundo de los agujeros del suelo y accederás, una vez más, al Templo de Karnak.

EL TEMPLO DE KARNAK (2ª VISITA)

De regreso a la cámara situada bajo el Templo, tienes que introducir la Jarra en la abertura, igual que has hecho con su predecesora. Con ambas jarras en su lugar, el cuenco caerá al lago y Lara tendrá el poder de andar sobre el agua, un talento de lo más raro. Utiliza su nueva habilidad para acercarte a la estatua y mirar detrás. La entrada que verás conduce a otro lago, pero en esta ocasión Lara tendrá que cruzarlo nadando, dejando atrás los cocodrilos, para rescatar la Diosa del Sol y el Hiperestilo, que se encuentran encerrados en una jaula. Justo debajo hay una palanca que abre la jaula y permite a Lara recoger los ítems. Regresa al templo y cruza gateando el hueco del muro izquierdo para regresar a la plaza. Para entonces los perseguidores de Lara estarán a punto de alcanzarla y te estarán esperando, así que echa mano de la escopeta y cárgatelos lo más rápido posible antes de tomar la misma ruta que antes.

EL GRAN VESTÍBULO (2ª VISITA)

El Gran Vestíbulo ha vuelto y esta vez es mucho mayor. Además ahora está lleno de guardas rojos. Mediante sus magníficas habilidades con la espada pueden esquivar las balas haciendo girar sus espadas. Para vencer esta técnica o bien retrocedes y esperas a que bajen la guardia o te aproximas y huyes disparando cuando empiecen su embestida. El nivel es parecido al de antes, aunque ahora en la zona rocosa hay un pequeño túnel de acceso a mano izquierda por el que puedes arrastrarte hasta llegar a una serie de cámaras más grandes que las del resto del nivel. Para conseguir acceder a esta sala, utiliza la llave que has recogido anteriormente y prepárate para enfrentarte a más guardias. Utiliza la salida del final de la sala y entra en otra zona similar. Hazte con el botiquín pequeño en la cámara a mano izquierda y avanza hasta la tercera y última sala. Súbete al bloque que hay enfrente y encárgate del Ninja antes de saltar al siguiente nivel. Desde aquí puedes usar un grupo de barras para saltar encima de un botón de la parte derecha. Si pulsas este interruptor en forma de media luna harás bajar un puente en la sala siguiente y pondrás al descubierto el siguiente objetivo. Una vez en la plataforma,



gira y cárgate al Ninja que se acerca. Sube al camino que hay encima y continúa hasta lo alto del puente. La visión de la cámara te sugerirá sutilmente que le dispares a la enorme roca; de manera que saca la pistola y aplícate el cuento. Baja por el agujero del medio, continúa por el hueco aplastado por la roca y avanza por el pasillo.

Lara llegará a un vestíbulo con un cristal en el centro y tres salidas. No se puede tirar de la cadena que hay en la esquina por ahora. Un vistazo rápido a las habitaciones dejará al descubierto una enorme construcción de madera. Se trata de láseres primitivos de algún tipo y el objetivo es que todos apunten al cristal del centro. Parece un puzzle la mar de fácil al principio, pero puede resultar muy frustrante. Para girar estos artefactos sal de la sala por la entrada izquierda y llegarás a un muro que tienes que escalar.

Las tres ruedas en las tres salas controlan la rotación de los láseres. El primero corresponde al láser de la derecha, el del medio ajusta el láser central y el más alejado altera el de la izquierda. Tienes que girar el primero 90º, el segundo 180º y el tercero otros 90º para que queden encarados al norte. En cuanto hayas terminado los deberes, tira de la cadena y destruye el cristal. Recoge el Disco del Sol de la plataforma e introdúcete por el hueco situado delante del primer láser para regresar a una sala de la sección del Lago Sagrado.

REGRESO AL LAGO SAGRADO

Combina el recién adquirido Disco del Sol con la Diosa del Sol y colócalos en el pequeño objeto señalado en la isla. Se abrirán tres puertas, pero antes de ir a por ellas sumérgete en el agua y recoge unos cuantos ítems adicionales. Pasa primero por la puerta de la izquierda y hazte con unas cuantos revistas y otra caja de antorchas. Justo delante hay otra puerta, pero esta vez sólo encontrarás dentro un botiquín. Cruza la puerta final y súbete a la roca que hay en mitad de la sala. Usa las barras que hay encima para saltar al saliente que hay en la parte superior y trepa. Gatea hacia la derecha para conseguir munición para la Uzi, gira y da un gran salto hasta el saliente alejado. Baja con cuidado a la plataforma y da otro salto hacia el saliente rosáceo de la izquierda. Quizá la colina lo haga parecer imposible, pero Lara podrá agarrarse y conseguir su objetivo. Saca las pistolas, dale un repasito a los murciélagos y luego baja a la planta inferior.

Finalmente, después de recoger toda la munición, Lara podrá conseguir la Uzi en el pedestal y abrirse camino hacia el próximo nivel.

LA TUMBA DE SEMERKHET

Destruye la cerámica en busca de más items antes de deslizarte por la colina. Hay legiones de pequeñas cucarachas al pie de la colina, de modo que da un salto para agarrarte a las barras de encima. No pierdas ni un minuto aquí, porque a pesar del tamaño de los bichos, la cantidad puede provocar una muerte rápida. Después de deslizarte colina abajo, encontrarás un poste para descender. Baja un nivel y salta para hacerte con la antorcha y alumbrar el camino. En el nivel inferior te encontrarás con más escarabajos, pero le tienen miedo al fuego. Avanza con la antorcha en la mano y activa los dos interruptores del muro. Aunque el fuego mantendrá a los escarabajos alejados, siguen picando alguna que otra vez y la única manera de esquivarlos es saltar hacia el poste de nuevo lo más rápido posible. Regresa a la sala central y cruza la puerta, ahora abierta, que te conduce a una gran cámara con un montón de cristales de colores en una rejilla. Olvídate de ellos de momento y luego sube por la escalera de mano situada en la parte derecha del muro hasta que llegues a una sala llena de trampas de fuego e interruptores.

Párate en lo alto de la plataforma y cárgate a los perros que saldrán de detrás de la torre central. Tras la columna también hay tres chorros de llamas que protegen tres interruptores. Los fogonazos aparecen y se apa-

gan en sucesión, de modo que colócate delante de la palanca que quieras bajar y avanza antes de pulsar Acción para dar un salto hacia atrás. De las tres llamas, la de la izquierda sólo otorga un botiquín, de modo que si no eres un kamikaze te olvidarás de ella. La de la derecha desconecta la llama central y también abre una puerta a mano derecha. Avanza por ella hasta que llegues a dos filas de cinco interruptores. La rutina es la misma: acércate y salta hacia atrás, pero con el inconveniente añadido de que esta vez tienes que tener mucho cuidado al retroceder porque está el otro grupo de llamas. Se tienen que pulsar todos los interruptores en algún nivel, algunos incluso dos veces. Cuando hayas desactivado la mayoría de llamas, sal por las barras que hay encima del foso.

En cuanto estés otra vez en el vestíbulo principal, si te subes a la plataforma de bambú tendrás la oportunidad de avanzar hasta el pilar central, recogiendo más munición y un equipo de salud. Ve con ojo y que no se te vaya la mano bajando por la escalera de mano o las llamas carbonizaran a nuestra heroína. Una ruta mucho más segura nos la brindan las recién erigidas plataformas de la izquierda, de modo que desactiva una última trampa de fuego y recoge las Reglas de Senet. Esta tablilla contiene las instrucciones de un juego que debes jugar en la sala anterior con los cristales de colores. Para jugar, sube por la escalera de mano derecha y léete las reglas. Quizá te parezcan algo complicadas al principio, pero no tendrás ningún problema para alzarte con el triunfo. El truco está en mover sólo una pieza de color cada vez. No sólo multiplicarás tus posibilidades de ganar, sino que reducirás el riesgo de que las piezas vuelvan a su lugar si tocan una de las contrarias.

El final del nivel depende de la victoria en este juego: si pierdes el camino será mucho más duro que si ganas. Aunque sin duda alguna es preferible ganar, hemos descrito las dos posibles continuaciones por si tienes un mal día.

SI GANAS AL SENET...

Cuando te hayas asegurado la victoria, se alzarán tres torres del tablero que servía para cruzar el nivel. Cuando hayas pasado las escaleras, las puertas del fondo soltarán a dos perros y a otros dos más abajo. Baja a la planta siguiente y sube la colina, saltando al poste para evitar las pinzas de los escarabajos. Cuando estés en lo alto, salta hacia atrás y cárgate más cerámica para conseguir munición y salud adicionales. En la sala siguiente hay tres espejos que emiten rayos de luz hacia un objeto dorado. Olvídate de ellos y empuja hacia adelante a mano izquierda y aparecerá una abertura en el muro. Utiliza el poste para subir y saltar hacia atrás a una de las dos pequeñas aberturas. Recoge las antorchas que hay en una de ellas y métete en la otra. Lara llegará a la sala situada encima de la habitación iluminada por los rayos y se encontrará ante tres cristales de color, tres rayos de luz y tres almohadillas de idéntico color. Sólo tienes que empujar cada cristal en la almohadilla correspondiente y utilizar el poste para descender de nuevo a la sala que acabas de dejar a oscuras. No podrás recoger el objeto una vez encendido, de modo que introdúcete en el agujero recién abierto.

SI PIERDES AL SENET...

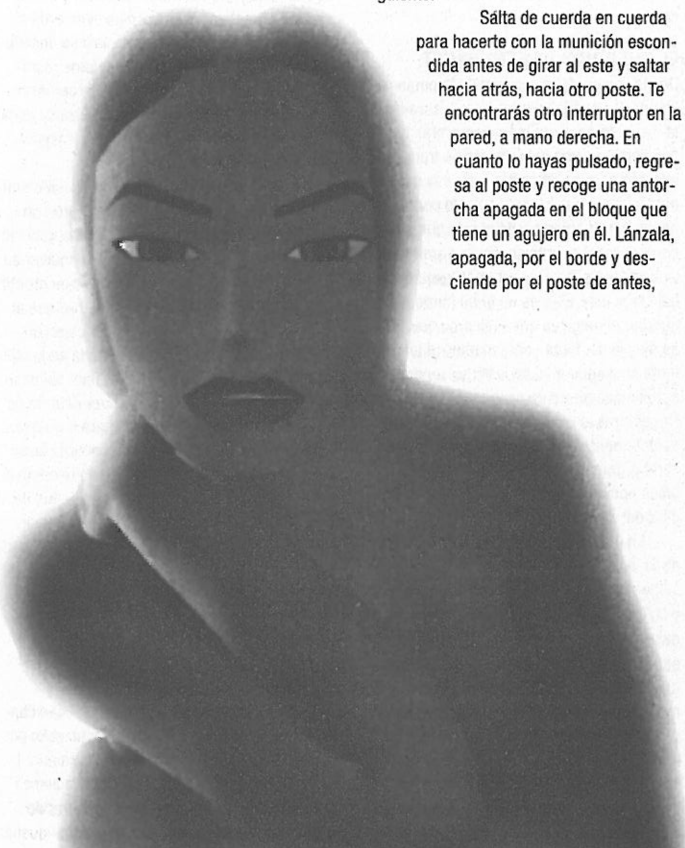
Mala suerte compañero. Sal a través de la puerta trampa que se abre y deslízate antes de saltar (en la tercera colina) para llegar a un saliente. Utiliza el poste para saltar sobre las plataformas y recoger los ítems antes de regresar a la colina. En cuanto Lara empiece a deslizarse, salta a otro poste y desciende antes de saltar y encontrar la pieza Senet en un túnel. Regresa a rastras a la sala principal y colócala entre los dos martillos. Tira de la palanca y contempla como estrujan la pieza y recoge el Cartucho del interior. Sal de la sala y baja un nivel cada vez. Utiliza la escalera de mano de la pared norte y avanza, una mano tras otra, a través del pequeño espacio en el muro oeste. Hay otra pieza Senet esperando en el pasillo, aunque esta vez no tendrás que



aplastarla con los martillos. No la recojas o Lara morirá aplastada y no conseguirás la pieza final del Cartucho. Combina los dos fragmentos y cruza la puerta para encontrarte con la puerta este que abre el Cartucho Ba.

En el pasillo hay una palanca que requiere un salto para desactivar temporalmente los fuegos que hay dentro. Ve corriendo hacia el norte y dirígete a los dos postes que permitirán que Lara salte hacia atrás para conseguir otra pieza Senet. Aléjala del muro y empújala hasta la sala principal, donde los martillos liberarán el Cartucho Ra. La velocidad es esencial en este momento porque el fuego estará apagado sólo temporalmente: si se activara de nuevo, sal a través del exiguo espacio, regresa a lo alto y empieza de nuevo la sección. En caso contrario, utiliza el nuevo objeto para abrir la puerta. Tienes que evitar el Espíritu de la Llama hasta que liberes al Espíritu del Agua tirando de la palanca en el muro de la sala siguiente.

Sálta de cuerda en cuerda para hacerte con la munición escondida antes de girar al este y saltar hacia atrás, hacia otro poste. Te encontrarás otro interruptor en la pared, a mano derecha. En cuanto lo hayas pulsado, regresa al poste y recoge una antorcha apagada en el bloque que tiene un agujero en él. Lánzala, apagada, por el borde y desciende por el poste de antes,



gira al oeste y salta en el arco. Recoge la antorcha otra vez y utilízala para iluminar los dos bultos de la pared. Esto abrirá una puerta trampa detrás de Lara, por donde tendrás que continuar. Avanza a través de la trampa de cuchillas del fondo con un hábil salto de lado y recoge todos los ítems antes de escapar de los escarabajos. Vuelve sobre tus pasos hasta donde estaba la antorcha apagada antes de dar un salto y aterrizar en el pasillo del oeste. Ahora sólo te quedan un par de empujoncitos y unos cuantos saltos para llegar al final del nivel.

EL GUARDIÁN DE SEMERKHET

Desde la sala del mapa, escala la pequeña colina en el muro izquierdo o gatea a través de la diminuta abertura que encontrarás hasta que llegues a una sala repleta de trampas. El interruptor que verás ante ti abre la puerta más lejana, de modo que púlsalo para mantener la puerta abierta todo el rato que puedas porque, antes de que se cierre, Lara tiene que avanzar por el pasillo, saltar el agujero y pasar bajo la puerta. Este es un buen punto para guardar el juego ya que el tiempo que tienes es muy justo. Salta sobre el interruptor e intenta conseguir el salto justo pulsando saltar aproximadamente un escalón antes del borde. No recurras al sprint porque Lara no es lo suficientemente ágil como para girar mientras corre a gran velocidad. Si falla o se cae, la única opción es trepar de nuevo por detrás del pilar del suelo.

En cuanto hayas cruzado la puerta, deja atrás la última trampa de cuchillas y salta en la plataforma central. Recoge el águila dorada y colócate bajo la antorcha del muro para esquivar las cuchillas que lanzará cuando te hagas con ella. Baja al suelo y evita los fosos trampa antes de volver a subir a la sala del mapa. Tienes que meter el águila en el hueco de la pared para activar el láser sobre el mapa. Cuando baje por el Delta del Nilo golpeará la pirámide y dejará al descubierto la llave que abre el agujero del suelo y la entrada a la siguiente sección.

Lara se encontrará en un largo pasillo con un montón de murciélagos que parecen determinados a poner fin a su aventura. A la derecha hay un sección ligeramente elevada con otro equipo médico, mientras que a mano izquierda hay un pasaje largo con un interruptor y una puerta cerrada al fondo. No tomes ese camino: trepa a las barras de encima y salta en un saliente del muro izquierda. Una vez encima, escala hasta llegar a una sala secreta con cuatro trampas de fuego y recoge botiquines y munición adicionales de las cajas. Si desactivas el botón de la izquierda obtendrás munición para tu pistola y se desactivará la llama de la derecha: contiene munición Uzi y acaba con el flujo del tercer interruptor. Si lo pulsas, liberarás a miles de escarabajos diminutos, de manera que lo mejor será que vuelvas atrás.

Cuando estés de nuevo en el pasillo principal, apresúrate y activa el interruptor. Un toro embalsamado romperá la puerta y se lanzará a por ti. Salta a un lado para esquivar su ataque, una habilidad que tendrás que repetir en la sección siguiente. Asegúrate de que el botón está pulsado antes de salir como un rayo hacia la sección elevada. Salta en las barras y utilízalas para dirigirte al final del pasillo. En cuanto llegues, déjate caer delante de la puerta cerrada. El toro intentará embestir a Lara, pero si saltas a un lado chocará contra la puerta y la hará astillas. Cuando te encuentres en la sala siguiente, recurre a la misma técnica para conseguir que la bestia se cargue los tres bloques en forma de ojo del vestíbulo principal. El impacto final abrirá dos pasadizos: uno no conduce a ningún lugar, pero el otro permitirá a Lara escapar de la pirámide.

FERROCARRIL DEL DESIERTO

Tira de la palanca para abrir la puerta que conduce hasta el siguiente vagón y da un salto por encima del agujero. Utiliza Acción para abrir la puerta de fuera y luego repite la operación en los compartimentos del interior. En el primero encontrarás un botiquín, en el segundo hay más



munición y en el tercero tendrás una cita con un Ninja. Cárgatelo cuando deje de juguetear con su espada y luego salta al siguiente vagón. Procedentes de los vagones, helicópteros y de dentro del tren te irán visitando Ninjas. Acaba con ellos y sigue tu camino.

Cuando Lara llegue al vagón de la colina que no se puede escalar, cuélgate del borde y avanza, mano tras mano, hasta que llegues al final del vagón. El último coche contiene algunos ítems adicionales, como por ejemplo flechas de ballesta. Para entrar, suéltate y déjate caer, pero agárrate a la caja cuando se abra la puerta. Se abrirá un panel y dejará al descubierto una sala en la que hay otra pistola y la palanca más importante. Utiliza este nuevo ítem en el interruptor roto para abrir la puerta. Escápate y ábrete camino a través del tren hasta que puedas utilizar la palanca en el primer vagón y terminar así el nivel.

ALEJANDRÍA

Cuando se termine el viajecito, se habrá terminado también la comodidad. Cuando Lara llegue a Alejandría un guardia gris la atacará, de modo que cárgatelo y dirígete al edificio de la fachada de pilares. Con Acción abrirás la puerta y pondrás en marcha la secuencia cinemática. Antes de marcharte no te olvides de recoger la mirilla del láser para más tarde.

Fuera, en la galería, te esperan dos guardias y un salto a la izquierda. Desde aquí, Lara verá un techo de arcilla que presenta una superficie ideal para saltar y llegar al interruptor. Ahora suelta el botón de Agarre, y luego púlsalo de nuevo para abrir la puerta cercana.

Dentro de esta sala oculta encontrarás más botiquines y algo más de munición, además de otro guardia de regalo. Dirígete al exterior, a la calle principal, para terminar con esta sección. Pasa de la habitación del otro lado porque sólo contiene más rivales y muy pocos objetos de valor.

RUINAS COSTERAS

Olvídate del resto de la calle por el momento y cruza la puerta escondida detrás del árbol. Saca los tablones del medio para poder acceder al parque de atracciones cerrado y dirígete a la sala de la pirámide. En cuanto llegues, pasa de la colina, deja atrás la momia mecanizada y sube las escaleras.

Elimina la barricada con la pistola y párate en las escaleras de esta habitación. El espejo te mostrará trampas de púas escondidas a simple vista. No pierdas de vista tu reflejo y recoge la ballesta del suelo.

Deslízate por la colina de la sala de la pirámide y utiliza los cuadrillos de Flechas de Ballesta Explosivas para acabar con los objetivos de enfrente. Recoge la ficha del suelo y sal por la abertura de la pared. Dirígete a la entrada pasada la sala del espejo, coloca la ficha en el Encantador de Serpientes mecanizado y escala la cuerda que aparecerá hasta la planta siguiente.

Si buscas entre las escobas encontrarás un trozo de madera: combínalo con el gancho de la pared izquierda (lo conseguirás con la ayuda de la ballesta) y obtendrás un gancho la mar de útil. Puedes usar esta nueva herramienta en la calle del exterior para hacerte con las llaves situadas fuera de tu alcance, dentro de la sección del muro verde oscuro y con rejillas.

Regresa cruzando la calle, pasa por el arco de la derecha y sumérgete en el agua. Sal a través del diminuto espacio y encontrarás una escalera de madera que te conducirá al exterior. Gira a la derecha y encárgate del par de esqueletos escondidos dentro del castillo antes de subir las escaleras, saltar por el precipicio y terminar el nivel.

LAS CATACUMBAS SUPERIORES

Gira a la derecha y contempla como el suelo se hunde a medida que Lara lo cruza. Para asegurar la superficie, pulsa el botón, regresa a las Ruinas Costeras y baja al último nivel. Entonces, recoge rápidamente la antorcha del suelo y enciende la cuerda después de prender fuego a la antorcha. Da un paso atrás para esquivar la roca que cae.

Métete en el pequeño espacio descubierto y utiliza la palanca para abrir las puertas

del otro lado. Empuja el pilar hasta el cuadrado marrón que has levantado antes y luego regresa a las Catacumbas Superiores a través del castillo del esqueleto.

REGRESO A LAS CATACUMBAS SUPERIORES

En cuanto estés de nuevo en la sala del suelo flojo, arrastra la gran estatua a través de la primera sala hasta la baldosa con la cara grabada en la superficie: se abrirá la lápida y liberará un fantasma, que perseguirá a la señorita Croft por la sala siguiente y por las escaleras hasta que desaparezca gracias a la estatua alada situada en lo alto de las escaleras a mano derecha.

Deslízate hasta el final del poste y tira de la palanca al fondo del pasadizo para abrir una nueva cámara. Antes de dar el primer salto, guarda el juego porque lo que sigue puede resultar algo complicado. El primer salto tiene que ser normal: entonces coloca a Lara de manera que se balancee hacia la siguiente cuerda, desciende hasta el final y toma impulso antes de pulsar saltar a lo alto y volar luego hasta la cuerda siguiente.

Avanza por la puerta y al final de la escalera encontrarás una salida en el muro que conduce a un estanque que Lara debe cruzar saltando de plataforma en plataforma. En cuanto hayas tirado de la palanca, cruza el agua mediante las barras del techo y tira de otra palanca. Aparecerá otro fantasma, pero lo podrás hacer desaparecer con la estatua escondida en el agua. Sal a través de la pared del sur y dirígete al saliente siguiente.

Utiliza la pistola para echar a los resucitados de la plataforma y salta a la derecha. La primera parte del Tridente está situada en el pilar del centro: podrás llegar hasta ella con un salto normal. Aparecerá otro esqueleto y tendrás que cargártelo o le hará pupa a la señorita Croft. El segundo Tridente está en dirección norte. Después de una buena caminata, Lara regresará a la sala de las dos cuerdas.

En el muro de la derecha hay una escalera de mano que, mediante un salto con carrerilla, conducirá a Lara hasta la sala principal, donde hay dos esqueletos al acecho. Escapa por la escalera de mano al final de la sala y gira a la izquierda para cargarte más cerámica, lo que dejará al descubierto otra escalera de mano. Dirígete al este y sube por la escalera de la esquina izquierda y encontrarás el tercer Tridente. Para marcharte, escala por la cuerda a mano derecha y salta en la boca de la cueva. La última pieza del Tridente te espera al final de otro poste, además de un pasadizo lleno de huesos. Estos restos resucitarán cuando te hayas hecho con el objeto, de modo que prepárate para abrirte camino hasta la escalera de mano. Cuando llegues al final, la sección siguiente se empezará a cargar.

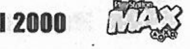
RUINAS COSTERAS Y CATACUMBAS

La palanca mantendrá las dos puertas abiertas y permitirá a Lara salir al exterior de nuevo. Súbete al bloque al final de la cuerda y regresa a lo alto de la montaña. Entonces ábrete camino hasta el castillo del esqueleto y trepa hasta lo alto, igual que antes. En cuanto estés dentro, utiliza el poste para bajar, como la última vez, y entra en la sala de las dos cuerdas. El itinerario sigue por la escalera de mano de la derecha, pero esta vez sal por las escaleras que están junto al agua.

EL TEMPLO DE POSEIDÓN

Baja con cuidado hasta la sala principal y entra en la abertura del muro norte para encontrarte con dos esqueletos y gatear bajo la cara tallada. Si necesitas municiones adicionales, avanza con mil ojos por las trampas de fuego para hacerte con ellas o coloca la primera parte del Tridente en la estatua. Cuando el agua fluya, nada hasta la sala principal y gira al sur para encontrar otra estatua en lo alto del poste a la que tienes que añadir el Tridente.

Finalmente, hay otra estatua al este a la que puedes llegar escalando el muro y colocando el Tridente en la tercera estatua. Desgraciadamente, al hacer esto liberarás a un fantasma que te perseguirá hasta que re-



greses al principio de la sección y acabes con el espíritu con la ayuda de la estatua. En cuanto haya desaparecido, dirígete a la última cámara y avanza hacia el agujero negro en el suelo. Da dos pasos hacia atrás y salta por encima del foso de llamas antes de meterte a gatas en el espacio que hay encima y colocar el último objeto en su lugar.

Ahora el agua esta llenando el agujero, de modo que sumérgete en la oscuridad y cruza nadando la abertura que te conducirá a otra cámara. Dirígete a cualquiera de las dos puertas y te verás recompensado con las atenciones de dos esqueletos y de dos fantasmas. Acabarás con estas etéreas amenazas moviendo los jarrones gigantes situados a ambas lados de la sala. Ve hasta la cámara final y abre el cofre para hacerte con el Guante y abrir un par de puertas que conducen a un diminuto espacio y al final del nivel.

LA BIBLIOTECA PERDIDA

En cuanto te encuentres en los confines del vestíbulo principal, gira a la izquierda en las puertas azules y dirígete a la puerta del medio. Baja por los postes, intentando que el daño que te causen las cuchillas en tu descenso y de camino al final del pasillo sea el mínimo.

Aparecerá un hombre dorado con una hacha e intentará cargarse a Lara: el único modo de quitarlo del medio es de un disparo en el corazón. A falta del Revólver, el disparo a quemarropa de una pistola valdrá. Luego roba la estrella de la columna de la palanca, precipítate por el poste (después de dejar atrás a otro hombre dorado) y continúa hasta que Lara se encuentre con un caballo y un jinete. Se repite la historia: sólo podrás borrarlos del mapa con una bala al corazón, pero esa vez necesitarás un par para acabar con el tipo.

Hazte con la gema que caerá de su cuerpo desintegrado y regresa a la parrilla de la cerradura forjada. Al otro lado hay una cuerda que abrirá una puerta subterránea situada más adelante en el nivel. Gira y dirígete de nuevo a la sala de las dos ruedas gigantes. En el muro oeste hay dos salidas que conducen a dos grupos de cadenas: tienes que esquivarlas y llegar a trampa no demasiado complicada. Tira de la palanca de madera en el suelo y nada hacia adelante para conseguir dos estrellas en la caverna lejana. Regresa por donde has venido y vuelve al vestíbulo principal de la biblioteca.

En cuanto la señorita Croft esté situada ante las puertas azules, gira hacia el sur y sal a través de la puerta de la izquierda, que te llevará al planetario. Coloca las tres estrellas doradas en los tres receptáculos del muro y contempla cómo se abren las puertas.

Te encontrarás ante maquetas de todos los planetas, que tienes que colocar en el mapa grabado en el suelo de la sala. Dado que esta cultura primitiva no tiene un mapa de Carl Sagan; la Tierra (Azul) debe ir colocada en el centro del universo. Sitúa la luna gris en el segundo anillo y los planetas verde, rojo y naranja en los agujeros siguientes. Con Júpiter, el último planeta, en su lugar, una explosión de energía abrirá la puerta cercana y te permitirá acceder al puzzle siguiente.

A pesar de que parece increíblemente difícil, esta prueba no te dará ningún problema. Empieza con la primera palanca y pulsa todos los interruptores avanzando por la habitación en sentido contrario a las agujas del reloj. En cuanto hayas activado todas las llamas, aparecerá un espíritu de fuego y Lara tendrá que trepar hasta la nueva plataforma para sumergirse en el agua. Dirígete a la siguiente habitación hasta que llegues a una galería. Toma la puerta más apartada de la parte más alejada y repite todo el trayecto para esquivar a otro espíritu. Entonces retrocede de nuevo y recoge el Pilar de Pharos de su plinto.

Regresa a la galería y guarda el juego antes cruzar de la puerta de mano derecha y meterte en el camino de una gran roca gigante. Cuando aparezca la roca rodando salta a la derecha y luego da un salto lateral a cualquier lado. Lara se saldrá de la trayectoria de la piedra y la esquivará cuando regrese. Elimina al hombre dorado cuando se acerque, sube por

la colina y salta en la palanca de la izquierda. Súbete a la roca en la plataforma y desplázate por el saliente antes de aparecer sobre la cabeza del león. Ahora sube a lo alto de la escultura, déjate caer en su boca y, una vez dentro, avanza gateando.

Dentro hay una pequeña sala lateral que contiene una antorcha justo dentro de la entrada. En cuanto la tengas en tus manos, enciéndela acercándote a la parrilla y alumbra el pedestal. Sigue por el mismo túnel, lanza la antorcha llameante en el suelo de madera y contempla el fuego, que abrirá una nueva ruta de escape. En la sala que hay debajo encontrarás un pergamino con la ayuda de la agudísima vista de Lara. Recógelo y sal a través de la abertura del muro.

Regresa a la galería y, esta vez, sigue por la puerta de la derecha y encontrarás un arpa y un pedestal. Utiliza el pergamino para tocar una melodía y activar la salida, que permitirá a Lara saltar por la galería y luego salir por las puertas principales hasta la sección siguiente.

EL SALÓN DE DEMETRIO

Después del largo pasillo, métete en la abertura del muro sur y hazte con el Nudo de Pharos antes de bajar hasta la cámara principal. Después de una batalla con Verner busca un farol al norte rodeado de marcas en el suelo. Un empujón rápido abrirá la puerta que conduce de nuevo a las Ruinas Costeras. Sumérgete en el agua y nada hacia el Templo de Isis.

EL TEMPLO DE ISIS

Justo después de empezar, un tiburón atacará a nuestra vulnerable heroína: para encargarte de esta amenaza tienes que dirigirte nadando al respiradero y utilizar las flechas explosivas de la ballesta para acabar con este horror de las profundidades. Sin obstáculos en el camino, nada a la derecha de las puertas de madera en el templo sumergido. Coloca el Pilar de Pharos en el receptáculo y nada hasta la otra abertura para hacer lo mismo con el Nudo de Pharos.

Nada a través de la puerta abierta resultante y pasa de nuevo por el agujero del suelo. Puedes aniquilar al águila dorada de la sala siguiente con facilidad si utilizas cualquiera de las armas más grandes disponibles. A través del conjunto sur de escaleras llegarás hasta la gran estatua de Isis, que tiene a su derecha un bloque por el que puedes escalar. Utiliza la ballesta para hacerte con el Escarabajo Negro y soltar más escarabajos diminutos de paso. Baja y trepa por el bloque que acaba de aparecer para pulsar un interruptor. Con los insectos aún en los talones, toma el Escarabjo Roto de la columna por la que puedes escalar a mano derecha de la estatua y pulsa el interruptor que ha aparecido.

Métete en el agujero del suelo y baja por la escalera de mano. Cruza el suelo y trepa al bloque antes de dar un salto mortal hacia atrás, recoger la llave y pulsar el interruptor. Con la puerta de salida abierta de nuevo, regresa a la sala de la batalla con el águila y dirígete al tramo de escaleras del oeste. Después de encontrarte otro esqueleto verás una pirámide negra con tres agujero en el suelo. Dos te proporcionarán los Escarabajos Negros que Lara necesita, y uno, la rampa del norte, sólo te ofrece uno roto. Las dos rutas son bastante parecidas y tienes que acabar las dos para seguir avanzando.

En cuanto Lara empiece a deslizarse, prepárate para saltar en el líquido que hay debajo antes del final. Si no saltas, las llamas cercanas carbonizarán la zanja y a Lara antes de que llegue al final. La ballesta se hará con el objeto de la pared y luego Lara tendrá que escaparse a través del borde del líquido en llamas y saltar otra vez a los escalones. Cuando hayas revisado los dos túneles, regresa a la sala rodeada de escalones y toma la salida del norte para acabar la sección.

EL PALACIO DE CLEOPATRA

Avanza por el corredor, entra en el gran vestíbulo (resplandeciente por la fuente) y dirígete hacia el tramo de escaleras que están justo al otro lado de la sala. Gira a la izquierda y utiliza



la palanca para abrir la puerta secreta y la que continúa más allá por el túnel. Métete en el agujero del suelo y te encontrarás con más agua púrpura. Al igual que antes, salta al final de la colina y recoge el Escarabajo sin carbonizar a Lara. Sal a través de la abertura del muro derecho. Es imprescindible que te metas en el agua un rato, pero date prisa y el daño será mínimo. Márchate de esta sala y regresa al Templo de Isis.

EL TEMPLO DE ISIS (OTRA VEZ)

Regresa de nuevo a la pirámide negra y coloca los cuatro objetos en las ranuras de las caras de los monumentos. Da un salto hacia adelante con valentía, hazte con el escarabajo mecánico y combínalo con la Llave Sinuosa. Regresa al Palacio de Cleopatra, sube las escaleras de nuevo y sigue avanzando hasta que llegues a una sección cuyo suelo esconde púas. Si colocas el Escarabajo Mecánico en la pintura del suelo, se anulará la trampa y podrás pasar.

En el otro lado hay un cofre que te dará otra pieza de la armadura y una trampa de cuchillas de regalo. En el muro este encontrarás otra trampa en la que tendrás que encargarte de unos cuantos escarabajos y de otra águila dorada. Al oeste hay otro túnel que contiene un hueco en la pared y un interruptor. Esta palanca elevará un bloque en el centro de la sala. Súbete a él, agárrate al saliente del oeste y sube de nuevo. En cuanto tengas en tu poder el Guante Blindado, gira y dirígete a la puerta abierta. Hazte con el Nudo de Pharos y regresa a la sala principal, avanza por los escalones y utiliza el objeto para abrir la puerta cerrada. Salta al primer bloque y observa parpadear y crepitar los relámpagos.

Olvídate de la réplica de Lara y utiliza el bloque de la izquierda para llegar hasta las barras de encima y escalar hasta la planta siguiente. Dos águilas doradas atacarán la efigie, robándole energía a nuestra heroína. En cuanto las hayas dejado fuera de combate, trepa hasta el nivel más alto. A mano izquierda y a mano derecha hay un par de interruptores que sobresalen de la pared. Da un salto con carrerilla y agárrate para llegar y pulsar los dos, lo que destruirá los pájaros que van soltando.

Te recompensarán con dos partes del Guardián del Portal. Combínalas y salta a la primera planta. Coloca el icono en el poste para abrir una trampilla que conduce a la sección siguiente. Después del ataque de un esqueleto y una secuencia, te atacarán dos de los guardias de Cleopatra. Recurre al arma más potente que tengas para hacer picadillo al primero: al ver el final de su compañero, el segundo se quedará helado de miedo. Detrás de cada guardia encontrarás las dos últimas piezas de la Armadura de Horus, de modo que recógelas, métete en el agujero situado junto al trono y llegarás a la sala principal.

LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Desde el principio de este nivel, dos francotiradores abrirán fuego desde el edificio de la izquierda. Elimínalos y salta en el bloque de la parte derecha para hacerte por fin con el Revólver. Combínalo con la mirilla del láser para crear un arma verdaderamente útil. Súbete a la moto, recorre la calle y gira a la izquierda: experimentarás una lluvia de balas. En el edificio de al lado hay un lanzagranadas, pero el objetivo principal es la habitación del sur, justo delante del arma. Dentro hay un cuerpo encima de una rejilla, sácalo del medio y regresa a la moto.

Conduce de vuelta al cruce y gira a la izquierda, desde ahí súbete al bloque y gatea a través de la abertura. Tira de la palanca que encontrarás dentro y regresa a la moto. Al oeste hay un montecillo de arena que puedes utilizar como rampa para lanzar la moto hacia la plataforma y cruzar los túneles de más abajo. Bájate de la moto, métete en las salas siguientes y luego baja la colina. Utiliza los agarres para llegar al hueco. Para conseguir el objetivo azul tienes que usar el Revólver, lo que dejará el objeto ileso.

Para acabar con el fantasma, sube las escaleras antes de darte un baño frío en el

agua. Nada con la corriente hasta la cámara siguiente y luego regresa por la ruta terrestre. El agua estará helada, de modo que Lara podrá cruzar y tirar de la palanca de la pared más alejada. Regresa a la sala principal y sal por la puerta azul. En cuanto estés otra vez en la Ciudad de los Muertos, cuélgate del saliente y desplázate hasta que Lara se sitúe en el hueco. Gira y salta para llegar al interruptor de la pared más alejada. Ahora que las puertas están abiertas, corre a recoger la moto, cruza las puertas y sube por las escaleras. Cuando estés arriba del todo, gira a la derecha y prepárate para el salto.

Una vez al otro lado, tira de la palanca y sube con la moto hasta lo alto de las escaleras. Pasa por el agujero que hay en la esquina y dirígete a la habitación del cadáver. Salta en la abertura situada encima de la parrilla y pulsa otro interruptor antes de regresar a la moto. Parte del hueco de la escalera es otro túnel: bájate y trepa hasta que llegues al hueco. Mucho más allá (ya en la calle), salta a través de la abertura y te inmovilizarán un par de metralletas situadas delante de ti. Equipa el Revólver y úsalo para destruir el barril que hay junto a la ubicación de las dos armas. El objetivo final se encuentra más allá, de manera que salta y tira de la palanca antes de salir con la moto a través de la puerta que acaba de abrirse.

LAS CÁMARAS DE TULUN

Arranca la moto y gira a la derecha antes de acelerar a tope y saltar a la parte izquierda del barranco. Cruza la calle hasta que llegues a un peldaño de hormigón, luego desmonta y salta al saliente del edificio norte. Si avanzas gateando conseguirás un montón de ítems adicionales escondidos en esta caverna. Regresa a la carretera y dirígete a la mezquita para recoger el Lanzagranadas. Acelera con la moto para saltar por encima del agujero y entrar en la mezquita a través de la puerta que hay junto a la colina de la entrada. Explora el edificio y te encontrarás con un guardián indestructible.

Para asegurar tu supervivencia, entra de nuevo en el templo y súbete al bloque estampado a mano izquierda de la sala final. Gira, salta a la izquierda y avanza agarrándote al marco hasta la plataforma. Después de llegar al tejado, tira de la palanca y se cerrarán todas las puertas del edificio, lo que atrapará temporalmente al guardián: tendrás que completar la sección siguiente lo más rápido posible. Dirígete al borde del tejado y salta al techo azul inclinado. Dirígete a la sección más baja y salta a la cuerda.

Gira al este y toma impulso: Lara tendrá que saltar por encima del agujero y caer después del guardián. De vuelta en la calle principal, recoge la moto y dirígete a toda velocidad hasta el peldaño. Bájate y sal a toda prisa hacia la palanca después de la mezquita. Da tres tirones rápidos y la puerta se abrirá, con lo que Lara habrá acabado el nivel.

LA PUERTA DE LA CIUDADELA

Activa la primera secuencia al acercarte al soldado postrado: en cuanto haya acabo su discurso, utiliza el Sprint para esquivar el fuego del monstruo y entrar en la ciudad. Sube por las escaleras al oeste, salta encima del bloque y disfruta de otra secuencia. Al norte hay tres interruptores, aunque el primero que debes pulsar es el del medio. Dirígete a la esquina sudoeste de la sala y luego súbete al saliente para pulsar otra palanca antes de regresar a la primera planta y activar las dos palancas restantes.

Métete en el primero de los agujeros que han quedado al descubierto y utiliza la ballesta en la palanca rota. Entra por el segundo agujero y pulsa el último botón. Se abrirá la puerta y te encontrarás ante un enjambre de saltamontes que, como sus predecesores los escarabajos, no podrás destruir. Olvídate de ellos y dirígete a la puerta que se acaba de abrir. Después de saltar al muro sur de la calle con la ayuda de una simple cuerda, continúa al este saltando de tejado en tejado, antes de agarrarte a la escalera de mano y saltar al hueco situado en el muro sur.



Cuando salga al aire libre, Lara tiene que saltar a la derecha por encima del edificio y caer en un jeep estropeado. Encárgate de dos saltamontes gigantes antes de recoger el bote de Óxido Nitroso de la parte trasera del vehículo y regresar a las calles, dejar atrás el monstruo y volver a las Cámaras de Tulun.

LAS TRINCHERAS

Recoge la moto de nuevo, salta por la rampa de arena del norte y aterrizarás en las Trincheras. Aparca y sigue a pie: después de un par de guardias te encontrarás ante una ametralladora automática. Esquiva su fuego escondiéndote tras los cajones esparcidos por la sala. Utiliza el movimiento Reptar para ocultar tus movimientos, deslízate tras el arma y equipa el Revólver. Un solo disparo bastará para acabar con esta amenaza y te permitirá utilizar las cajas para salir a través de la abertura situada en el muro norte.

Avanza a gatas por el primer túnel y vuelve a ponerte de rodillas para cruzar el agujero situado en el muro oeste. En esta sección tienes que mover el culo y darte prisa porque los respiraderos lanzan corrientes dañinas y el soldado del final dispara regularmente. El tiempo es la clave, pero también harán falta botiquines. Al norte hay otro par de túneles: el de la izquierda te brinda la oportunidad de cargarte a la ametralladora situada a la derecha. En el camino principal hay otro espacio reducido que contiene el Código para Armas y un saliente que constituye una vía para saltar a otro jeep cascado. La ballesta alcanzará el tubo de escape: podrás combinarlo con el bote de gas y conseguir una novedad muy útil para tu moto, de manera que regresa y conduce de vuelta a las Cámaras de Tulun.

LAS CÁMARAS DE TULUN (OTRA VEZ)

Dirígete al saliente del barranco y gira la moto hasta colocarla encarada hacia el tramo de escaleras roto. Utiliza el botón Sprint para dar un acelerón y entrar en el edificio. Deja la moto, cruza la puerta y baja hacia el norte. Asegúrate de recoger la bengala apagada del suelo antes de dirigirte a la izquierda a través de una puerta de acero. En la sala principal hay un par de rociadores en el techo que puedes activar si les acercas la bengala encendida. Cuando el agua fluya y la puerta de la izquierda se abra, haz que Lara la cruce y regresa a la sala donde descubriste la bengala.

Utiliza las cajas para trepar y saltar a otra sala llena de cajones. La caja de acero cederá con un disparo y dejará al descubierto una puerta cerrada. Utiliza el Revólver para quitar el candado y Lara tomará la llave escondida detrás. De vuelta en la sala principal encontrarás otra salida en lo alto de la colina, que te permitirá recuperar la moto y desandar el camino por el que has venido.

REGRESO A LAS TRINCHERAS

De nuevo a pie, gira al norte y apresúrate a subir las escaleras antes de saltar a la derecha y descubrir una parrilla oculta en el techo. Avanza hasta el final arrastrándote, aunque es preferible que uses la Mirilla Láser para derribar el pequeño pilar de piedra de la derecha. Baja y desplázate a la izquierda antes de descolgarte hasta el saliente y luego cruzar la ciudad por las barras de encima. Olvídate del ataque de los saltamontes y, en cuanto estés al otro lado, utiliza la Llave del Tejado para abrir la puerta.

Desde el saliente norte da un salto con carrerilla hasta el otro extremo y avanza agarrado al borde hasta que puedas trepar y dar buena cuenta del botón y del guardia a través de la diminuta ranura del muro. Regresa a la moto y toma el primer tramo de escalera al oeste. Acelera y conecta la nitro de nuevo para subir las escaleras antes de desmontar y marcharte por la escalera de mano cercana.

BAZAR CALLEJERO

Después de una breve charla, el hombre con el que habla Lara le regalará el Detonador de Minas. Añádele más accesorios: toma la manivela de la mesa, recoge el gato en la parte trasera del coche y pulsa el botón rojo gigante. En lo alto de la escalera de mano encontra-

rás un grupo de barras que conducen a un espacio reducido. Puedes forzar la puerta que encontrarás uniendo la Manivela y el Gato.

Puedes desviar los relámpagos si empujas la máquina hasta el hàz de luz, aunque la única manera de hacerlo es cruzar la descarga y empujar la caja hasta el hueco antes de deslizar el reflector debajo. Cruza el puente y salta en el muro por el que puedes escalar antes de deslizarte y dejarte caer en una serie de colinas en la parte más alejada del agujero del suelo. Al final hay una gran sala con una pequeña colina que conduce a la derecha, donde encontrarás un cuerpo sin cabeza con la Información sobre la Posición de las Minas a su lado. Hazte con la ella y combínala con el detector antes de salir por la rampa y encontrarte con el toro. Al igual que antes, tienes que atraer a la bestia para que cargue contra algo, que en este caso son las cajas de la parte posterior izquierda de la sala. En cuando haya pinchado las cajas con los cuernos, podrás salir a través del pasadizo y dirigirte al final del nivel.

EN LA CARRETERA

Esta sección trata más sobre dirigirte a tu destino que de recoger ítems a lo largo del camino. Empiezas cruzando las trincheras al oeste y luego subes el tramo de escaleras. Entonces cruzas un banco de arena al este y acaba subiendo la escalera de mano que te conduce al Bazar Callejero. Entra por la puerta de la primera planta y entra en una gran cámara a mano izquierda: se trata del campo de minas que puedes despejar con el Detonador. En cuando hayas pulsado el botón de la parte más alejada de la sala y hayas recogido la moto, avanza a través de la colina y dirígete a la trinchera. Libera el Óxido Nitroso para catapultar la moto por encima de un campo de minas y dejar atrás la bestia una vez más.

LA CIUDADELA

Sube corriendo el tramo de escaleras al sur y tira de la palanca que hay en lo alto. En el hueco cercano hay una antorcha apagada que puedes encender y usar para quemar las cuerdas de la habitación anterior. Regresa a la sala principal, sal a través del agujero del suelo y salta desde la abertura hasta las escaleras de la izquierda. Una vez al otro lado, da un paso atrás en el borde y agárrate del saliente. Deslízate hacia la izquierda y luego suéltate un momento antes de agarrarte al extremo.

Continúa hasta que puedas ponerte en pie y avanzar hasta la siguiente serie de salientes descendientes. Repite el mismo proceso hasta que llegues a un borde inclinado justo encima del nivel del agua. Cuando Lara se suelte, pulsa saltar para hacer que brinque hacia atrás y salta de nuevo: combínalo con la orden de agarrarse y llegará hasta un asidero. A mano izquierda hay un hueco que permitirá a la señorita Croft girar, saltar a un tramo de escaleras y subir otro nivel. El puzzle que te encontrarás es uno de los más sencillos del juego. Tienes que colocar los cuatro pilares en las cuatro ranuras en base a los puntos de la brújula y la carta grabada en lo alto. Sal por la puerta del oeste y déjate caer en el agua.

Tira del interruptor del techo al sur antes de regresar nadando a la sala principal y dirigirte al norte para salir de nuevo en la sala del puzzle. Esta vez dirígete a la salida este: te encontrarás ante una palanca y con la oportunidad de regresar a nado a la sala principal y empujar otra palanca al este. Finalmente, avanza nadando hacia el norte y tira de la cadena para abrir la puerta y liberar a un guardia. Al otro lado del reducido espacio te esperan dos caballeros resucitados. No puedes cargártelos (¡porque ya están muertos!) pero puedes utilizarlos para acabar la sección. Corre a lo alto de la colina de madera, sitúate junto al obstáculo y luego deja que sus espadas hagan el resto.

EL COMPLEJO DE LA ESFINGE

Despacha a los dos guardias de la derecha y roba la llave del cuerpo del difunto. Esta llave te permitirá acceder a la sala que hay tras la puerta plateada. Dentro te esperan más opo-

nentes y dos saltos para activar los interruptores situados en las paredes. Ahora que la salida está abierta, la Esfinge es el próximo objetivo, aunque la única manera de llegar hasta ella es girar a la derecha y deslizarte hasta la plataforma del foso. Da dos saltos corriendo a la izquierda y uno hacia adelante y conseguirás que Lara derribe la puerta de la pequeña sala y se meta en el interior.

Dentro encontrarás cajas que contienen más munición y una estantería que puedes desplazar para llegar a un diminuto espacio. Al otro lado te espera otro guardia, que en esta ocasión protege un interruptor que conduce a la sala siguiente. Pulsa el botón, cárgate a los dos asaltantes y hazte con la Cuchilla de Metal que hay en la caja. Arrastra otra estantería y encontrarás una escopeta secreta antes de salir y saltar por encima del foso.

Entonces descuélgate hasta el saliente que hay dentro del agujero, salta a la derecha, sal y cruzar el segundo agujero con la ayuda de dos saltos corriendo desde la parte izquierda. Entre los pies de la Esfinge encontrarás una piedra blanca brillante que pondrá en marcha una secuencia cinemática. Cruza el agujero que hay ante ti con un salto de pie a la derecha antes de dar dos saltos con carrerilla más hacia las puertas de la derecha. En cuanto hayas neutralizado a los enemigos, cárgate el par de cajas y recoge la manivela de madera que encontrarás dentro. Combínala con la cuchilla que recogiste antes y crearás una pala que puedes utilizar en la tierra agrietada delante de la Esfinge para empezar una nueva sección.

BAJO LA ESFINGE

En cuanto los murciélagos estén fuera de juego, explora la habitación y encontrarás las «estatuas» de dos toros delante de los jeroglíficos. Párate un rato junto a una de las bestias y se hará evidente que no están petrificadas. Para esquivar sus cuernos, tienes que capturar a los toros tras las puertas de la izquierda y derecha del vestíbulo de la entrada. Sitúate al fondo de la habitación y atrae a los monstruos hacia ti. Salta por encima de sus cabezas y cierra la puerta con la palanca cercana. En cuanto los hayas encerrado, echa un vistazo en el túnel de la izquierda y encontrarás una hoja con traducciones olvidada por un aventurero desventurado. No te molestes en intentar entender las figuras de la pared y pulsa la secuencia siguiente: derecha, centro, izquierda.

Se abrirá la puerta oeste y te permitirá acceder a una zona con puertas. Salta por encima del foso escondido en la parte izquierda y entra en una sala con cuatro nichos, cada uno iluminado con luces de colores. Si utilizas los prismáticos y acercas el zoom, verás cuatro secuencias de formas que tienes que repetir con los botones en la cámara principal.

Accede a la primera sala pulsando los botones con la secuencia derecha, centro e izquierda, lo que abrirá la puerta izquierda al oeste. En cuanto estés dentro, pasados los murciélagos y otro foso, hay tres diminutos espacios. Enciende una bengala y entra en el túnel de la derecha. Gira a la izquierda, a la derecha y de nuevo a la izquierda y encontrarás una palanca de la que debes tirar. En cuanto estés de nuevo en el vestíbulo principal, entra en la sala de la derecha y gira para continuar a la izquierda y recoger la Piedra de Maat. En el último espacio reducido hay un Lanzagranadas escondido a mano derecha.

Para entrar por la puerta sur pulsa los interruptores de nuevo, empezando por el del medio y luego empujando los símbolos a derecha e izquierda. Después del foso de rigor, tendrás que encargarte de cuatro cocodrilos y pulsar todos los interruptores para liberar la Piedra de Khepri. Otra vez en la cámara principal, la tercera secuencia que tienes que introducir es: izquierda, centro y derecha. Se abrirá otra sala llena de interruptores, aunque esta vez sólo tienes que pulsar los de la derecha de cada grupo y llevar de vuelta la Piedra de Re a los jeroglíficos.

La secuencia centro, derecha, izquierda abrirá la última puerta, aunque la tarea que te

espera dentro es mucho más larga que el resto, de modo que quizá sea un buen momento para guardar el juego. Cruza el foso de la parte derecha y salta en el agua con una antorcha encendida. Sigue la ruta del este, gira al sur en el primer cruce y sigue nadando hacia adelante después de la siguiente curva, hasta que salas del agua para tirar de la palanca. Sumérgete de nuevo y nada hacia el norte, luego al este y luego de regreso al principio de la sección para conseguir un soplo de aire fresco.

Esta vez usa la salida norte y dirígete al este y hacia arriba hasta que encuentres otro interruptor, luego sigue la misma ruta de vuelta al principio. Métete en el agua, esta vez dirígete al este y gira al sur hasta que la opción sea nadar al este y encontrar la palanca. Regresa al principio y nada al norte y luego al este antes de pulsar otro botón y repetir todo el trayecto de nuevo.

Finalmente, para pulsar el último botón, la señorita Croft tiene que girar al este y luego nadar hacia arriba para abrir la salida y descubrir la Piedra de Atum. Ahora relájate, vuelve nadando a la sala de los toros y coloca las piedras en los agujeros respectivos. Para salir del nivel, cruza a nado la planta desplomada y recoge las cuatro escrituras de los huecos lo más rápido posible para esquivar las cuchillas que caen. Cruza con cuidado la sala de las trampas de las cuchillas y esta aburrida sección se habrá terminado.

LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

Escala por la colina de arena al este y en lo alto encontrarás una puerta trampa con un interruptor escondido. Camina hasta el fondo de la habitación, gírate hasta quedar encarado al norte, salta y abre la escotilla. Aparecerá un escorpión gigante junto con un colega y un guardia en la siguiente esquina.

Al norte hay otro barranco que puedes cruzar con un salto con carrerilla desde el borde de la parte izquierda, y otro agujero que salvar en la misma dirección, hacia la pirámide. Al este tienes que cruzar otro hoyo, pero esta vez utiliza un salto con carrerilla para llegar al saliente del que Lara puede colgarse. Cuando se suba y empiece a deslizarse, pulsa saltar para llegar a tierra firme. En el edificio cercano te toparás con un guardia que se está peleando con otro insecto gigante: si te cargas al peligro arácnido, el guardia te recompensará con la Llave de la Armería. Si por error te cargas a los dos, no conseguirás la llave, aunque aún te quedan las Llaves de los Guardias, que son vitales para tu progreso.

En cuanto estés de nuevo fuera, regresa al pie de la pirámide por el saliente de la derecha del barranco. Lara podrá avanzar, mano sobre mano, hasta el otro lado, donde hay un bloque inclinado que le permitirá empezar el ascenso de la pirámide. Esta escalada es la mar de simple comparada con lo que sigue, de modo que perfecciona tus habilidades con un montón de saltos al noroeste antes de dar un salto corriendo al oeste, lo que hará que Lara se escurra. Desde aquí puede dirigirse a toda prisa hacia arriba antes de avanzar al este y utilizar la Llave de los Guardias para abrir la puerta.

DENTRO DE LA PIRÁMIDE DE MENKAURE

Al final del sendero cuelgan dos péndulos que puedes esquivar con facilidad con unos sprints sincronizados. Más allá encontrarás una estrella en el techo que tienes que conseguir con la ayuda del Revólver, además de dos momias que dan tumbos alrededor de un enorme contenedor. Salta dentro a mano izquierda y descuélgate.

Cuando llegues al final tienes que cruzar el primero de una serie de columpios de cuerda. Olvídate de las dos momias, baja por la parte derecha de la bifurcación y realiza otro brinco fácil. Luego salta de cuerda en cuerda hasta escalar la colina y tirar de otra palanca escondida en el techo. Regresa por donde has venido y dirígete al otro lado, salta de nuevo y sal por la puerta trampa en lo alto de la colina.

Después de encontrarte con un Guardia Egipcio, hazte con otra llave en el muro y re-



gresa al principio de esta sección para salir por la puerta que se ha abierto. Dentro del pasadizo hay una trampa de cuchillas distinta de las que has visto hasta ahora. La solución es sencilla: avanza a gatas para evitar acabar decapitado. Al final del pasillo sal por la puerta trampa, acaba con los escorpiones y gira a la izquierda, donde te encontrarás un pequeño botón dentro de un hueco. Escala la pirámide hasta donde se ha derrumbado la parte superior y métete dentro.

En cuanto estés en el interior, avanzar por pasaje es una simple cuestión de saltar por encima de un hoyo, colgarte de las barras y saltar por encima de un grupo de péndulos. En la parte más alejada hay un interruptor que tienes que pulsar antes de regresar, deslizarte por el pequeño túnel de mano derecha y saltar en la trampa de estacas del final. Sal de esta zona a través del largo túnel que hay bajo la Esfinge.

LAS MASTABAS

Una vez fuera de la Esfinge gira al oeste y dirígete hacia el foso que ya has cruzado anteriormente. Sin embargo, esta vez avanza hacia las puertas a mano izquierda mediante un pequeño salto a la derecha hacia la plataforma. Para cruzar las puertas, a Lara le bastarán dos saltos corriendo: uno hacia adelante y otro al sur.

Mentalízate de que vas a enfrentarte a dos jaurías de perros rabiosos y gira a la izquierda para hacerte con el Bidón escondido ente los surtidores de gasolina. De vuelta por la ruta por la que has venido encontrarás el primer camino que conduce a una serie de túneles que tienes que explorar. Abre la puerta trampa dentro de la sala y dirígete a los pasadizos de debajo. Si tomas la ruta este llegarás a una sala llena de antorchas encendidas y tres cabezas de león colgadas de la pared. Usa el Revólver, dispárales a las gemas de las bocas de las bestias y luego destruye a las momias que aparecerán. Acuérdate de recoger el odre del suelo y márchate por la bifurcación sur en el túnel.

Cuando estés fuera de nuevo, salta el barranco al este y derriba la puerta para encontrar una réplica de la sección previa. Esta vez gira a la derecha y, después de dar buena cuenta de los objetivos, recoge la Bolsa de Arena y lárgate por la ruta norte. Después de cargarte otra barrera, Lara se encontrará ante otro barranco: esta vez lánzate hacia el muro de la izquierda y gira para saltar al saliente de mano derecha. En cuanto lo hayas conseguido, dirígete otra vez al subterráneo y gira a la derecha en la primera bifurcación para conseguir una bengala apagada en el suelo. Gira y dirígete de nuevo a la intersección, pero esta vez toma la ruta este y encontrarás más enemigos y más cabezas de León con que entretenerte.

Con la bengala de nuevo en la mano, sigue hasta la habitación siguiente y encontrarás una balanza gigante dentro. Primero utiliza el odre en el estanque de agua cercano de manera que pueda situarse en la primera plataforma. La Bolsa de Arena va en la parte de la derecha y debes usar el Bidón en el receptáculo central. Finalmente enciende la bengala y colócala en mitad de la plataforma. En cuanto esté en llamas, márchate en dirección oeste, recoge otra llave del muro, gira al este y te encontrarás con más cabezas de León antes de cruzar el corredor (oeste) a toda prisa y salir al exterior de nuevo.

Para cruzar el barranco siguiente, dirígete a la izquierda antes de saltar hacia atrás por encima del agujero del sur. Repite el proceso completo con los túneles, aunque esta vez dirígete al este hasta que tengas que deshacerte de otra barrera y Lara pueda bajar de nuevo y dirigirse al este. Después de otra sesión de disparos, utiliza la ballesta en la estatua situada más a la derecha y recoge otra estrella ubicada al este. Luego regresa a la sala del mono y hazte con las gemas. Cuando hayas terminado, dirígete al oeste para acabar esta sección.

LA GRAN PIRÁMIDE

En cuanto quites la barrera, tendrás que cargarte a un guardia y a sus compañeros en la

parte más alejada del agujero. Salta por encima hacia el sudoeste, derriba la puerta, pela al soldado y al bicho gigante antes de colarte por la puerta trampa y bajar. Hazte con el Lanzagranadas al final, regresa a lo alto y sal a través de la puerta de madera.

Cuando estés de nuevo fuera, aparta la barrera y da un salto con carrerilla por encima de la pirámide gigante. El objetivo es llegar a lo alto, pero primero Lara tiene que escurrirse hacia la izquierda y dar un salto corriendo hasta la plataforma de la parte más alejada. Desde ahí sube hacia el norte y salta hacia el noroeste. Haz que la encantadora Lara dé otro salto hacia el este y apresúrate a retroceder para esquivar la enorme roca que cae.

Da otros dos saltos de pie a la derecha y no pierdas de vista el trayecto de la roca. Por fin Lara puede dirigirse directamente hacia la cumbre, aunque entonces tendrá que ir al este de nuevo. Después del tercer salto de pie, Lara volverá a deslizarse por la colina en este punto, pero no te preocupes porque es parte de la ruta hacia la cumbre. Párate un momento para abrirle paso a otra roca antes de saltar por encima del precipicio al sur.

Desde el borde derecho de la plataforma salta de nuevo y trepa hacia la derecha. Sigue hacia arriba y al oeste, y no te preocupes cuando Lara se cruce en el camino de seis piedras sin nada mejor que hacer: da un salto corriendo al oeste y se deslizará hasta la última parte del ascenso. Luego debe dirigirse al oeste hasta que por fin llegue a la entrada y termine el nivel.

LA PIRÁMIDE DE LA REINA KHUFU

Después de hacer picadillo a los dos enemigos, gira al sur y hazte con todo tipo de ítems útiles. Para los que anteriormente hayan conseguido la Llave de la Armería de un guardia, la Armería se encuentra justo en la puerta de a lado; el resto (los que no lo tengan) tiene que girar hacia el norte y dirigirse a otra pirámide. Utiliza la parte izquierda del abismo para dar un salto de pie hacia el norte y luego un salto con carrerilla hacia adelante, casi hasta llegar al sendero que, desgraciadamente, no conduce a ningún lugar.

Gira y salta por el barranco antes de avanzar hacia la derecha, saltar de nuevo y encontrarte con otro insecto gigante. Trepa hacia arriba y prepárate a saltar hacia el norte, pero esta vez NO mantengas pulsado el botón de Agarre porque Lara sólo dará el salto si no intenta este movimiento. Después del esfuerzo, un modesto salto de pie bastará antes de cruzar la caverna de nuevo y dirigirte hacia el bloque ligeramente desviado a la derecha del hueco. Con un pequeño salto al norte, el peligro habrá acabado... por ahora.

En cuanto el escorpión esté fuera de juego, empuja el pequeño bloque hasta el extremo del canal y desciende lentamente hasta el corazón de la pirámide. Para cruzar el laberinto lo más rápido posible, olvídate de las palancas de los muros y gira a la derecha en todos los cruces. Finalmente Lara se topará con otro Guarda Egipcio y podrá embolsarse otra llave. Esta vez, para cruzar el laberinto sana y salva, utiliza esta secuencia de giros: recto, derecha, izquierda, izquierda y derecha.

Da un último salto corriendo por encima del agujero antes de girar al norte y volver a escalar la cara de la pirámide. Salta hacia los dos bloques situados justo ante ti y luego gira al este para realizar un corto ascenso hasta la cumbre de la pirámide.

DENTRO DE LA GRAN PIRÁMIDE DEL NORTE

Salta el primer agujero mediante la plataforma de tu izquierda y cárgate a todo aquel que intente impedírtelo. A mano derecha hay un túnel que tiene pinta de interesante, de modo que avanza hacia la esquina y baja por entre los dos rampas. De nuevo, la trampa que te encontrarás es cuestión de coordinación: los bloques se deslizan dentro y fuera de los huecos de la pared, de modo arrímate a ellos y salta hacia adelante en el momento en que el bloque empiece su trayecto por la habitación. Afortunadamente no es muy difícil, porque es un truco que Lara tendrá que seguir repitiendo.

En la sala siguiente ocúpate de los perros y trepa al contenedor para conseguir una bengala apagada. Préndele fuego y luego haz lo mismo con las de la pared. Gira al oeste y tira del interruptor que hay dentro del pasadizo. Repite el procedimiento con los pilares movedizos y sube por la colina hasta llegar a la sala de encima. Entonces coloca las cuatro Llaves Estrella en las cuatro ranuras y mueve el interruptor del muro norte. Luego regresa a la sala de debajo una vez más.

Una vez allí, encontrarás otro interruptor en el pasaje del este y tendrás la oportunidad de practicar la técnica evitapilares cuando vuelvas al corredor principal inclinado, antes de descender con mucha prudencia hacia la luz azul del fondo. Ten cuidado porque a causa de la naturaleza escarpada de este pasadizo incluso un salto de pie hará que Lara vuele por los aires, de modo que no te animes demasiado cuando saltes por estos agujeros. En cuanto llegues al fondo, súbete a la luz azul.

EL TEMPLO DE HORUS

Esta sección hace más hincapié en tu habilidad para sumar que en tus dotes para la lucha, ya que el reto viene de la mano de un puzzle de medidas de agua. Primero hazte con el Odre Grande del suelo y llénalo en la fuente, entonces combínalo con el Odre Pequeño. Los dos litros resultantes es exactamente lo que debes verter en la balanza, ya que cualquier otra cantidad soltaría a la bestia al otro lado de la sala.

Antes de meterte por la rejilla del suelo, guarda el juego: hay un montón de púas esperándote en el poste por el que Lara debe bajar hasta la planta siguiente. En cuanto llegues sana y salva, te darás cuenta de que la sala y el puzzle son casi idénticos. Esta vez el objetivo es verter cuatro litros en el jarrón. Empieza vaciando los dos odres y llenando el grande. Entonces combina los dos y vacía el pequeño, combínalos de nuevo y luego rellena el grande. Tienes que combinarlos otra vez más y por fin podrás verter los cuatro litros en la balanza.

Finalmente el último de los puzzles numéricos exige crear una bolsa con sólo un litro dentro: llena la bolsa pequeña y combínala de nuevo. Rellénala otra vez y vuélvelas a combinar. Ahora tienes dos litros en la bolsa más pequeña, el reto se ha acabado y Lara puede regresar a ocuparse de asuntos más importantes.

Métete dentro de la luz azul y baja por la pared nordeste hasta que Lara llegue a una pequeña plataforma en el muro norte. Da un salto con carrerilla desde lo más cerca del muro izquierdo posible para conseguir un aterrizaje seguro en el agua que hay debajo. Después de un chapuzón rápido, emerge por alguno de los numeroso lugares para salir y salta en la isla del medio. Ahora lo único que tienes que hacer es colocar las cuatro Escrituras en los pedestales, luego acercarte a la luz y liberar a Horus.

Para evitar la ira del dios, métete en el agua y registra el fondo para recuperar el Amuleto de Horus perdido. Quédate bajo el agua hasta que divises el punto en el muro exterior por el que Lara puede escapar y subas por la colina del muro este. En cuanto llegues a la cumbre, entra en la puerta abierta y pulsa el interruptor para descubrir otra sala situada justo enfrente de esta abertura.

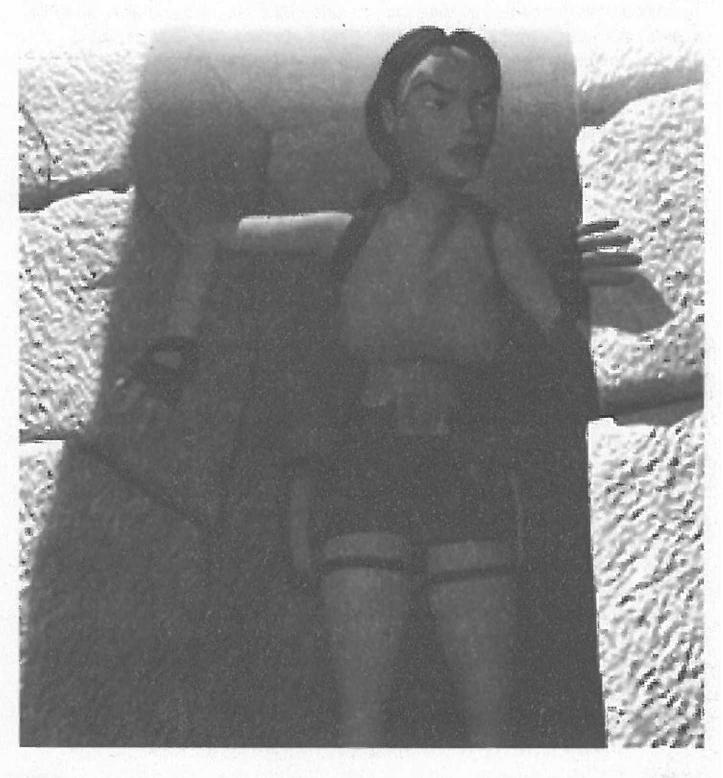
Entonces arriésgate y salta por encima de la isla donde la malhumorada deidad acecha. Cuando estés en el otro lado, trepa hasta lo alto de la rampa y pulsa el otro interruptor. Después de una breve secuencia, regresa al saliente de delante y da un salto corriendo hasta el otro extremo. Ahora que Lara está en tierra firme, el objetivo es abrirte camino por la caverna y salir en lo alto. Al norte hay una serie de plataformas para ascender y llegar al punto más alto: entonces gira y sitúate ante el camino por el que has venido.

Da otro salto corriendo y la señorita Croft aterrizará bajo una estalactita que le impedirá acceder a la plataforma siguiente. Da un paso atrás antes de dar el gran salto que te catapulte hacia adelante mientras mantienes pulsado Agarrar. Delante verás un espacio redu-



cido para encender una bengala, trepar y escapar por un momento de la atención de Horus. Cuando llegues al otro lado, colócate en la plataforma de la derecha y salta al saliente siguiente. Una vez allí, Horus aparecerá flotando delante de ti. No te dejes impresionar: gira a la izquierda, da un salto y agárrate al muro escalable.

En cuanto Lara se haya deslizado agarrándose a la viga, estará a salvo de la furia del egipcio y podrá trepar con tranquilidad. Cuando llegue a la cumbre, nuestra heroína podrá alcanzar su mochila y atrapar a Horus para siempre en su amuleto. En cuanto el Dios esté fuera de juego, la última tarea es esquivar tres pilares rodantes y tres columnas que caerán. Para que no te pase nada, manténte en la parte izquierda de la sala y salta por encima de los pozos de púas agarrándote a los salientes que hay justo enfrente. Después de un segundo salto, desplázate a la parte derecha de la ruta y salta por encima del último foso. Al llegar al final del pasillo pondrás punto y final a la cuarta entrega de las aventuras de Lara. Nervios, emoción, alegría... ¿a que te ha gustado un montón?




PlayStation
MAX
LIGHTYEAR
SPACE RANGER
LASER
MC